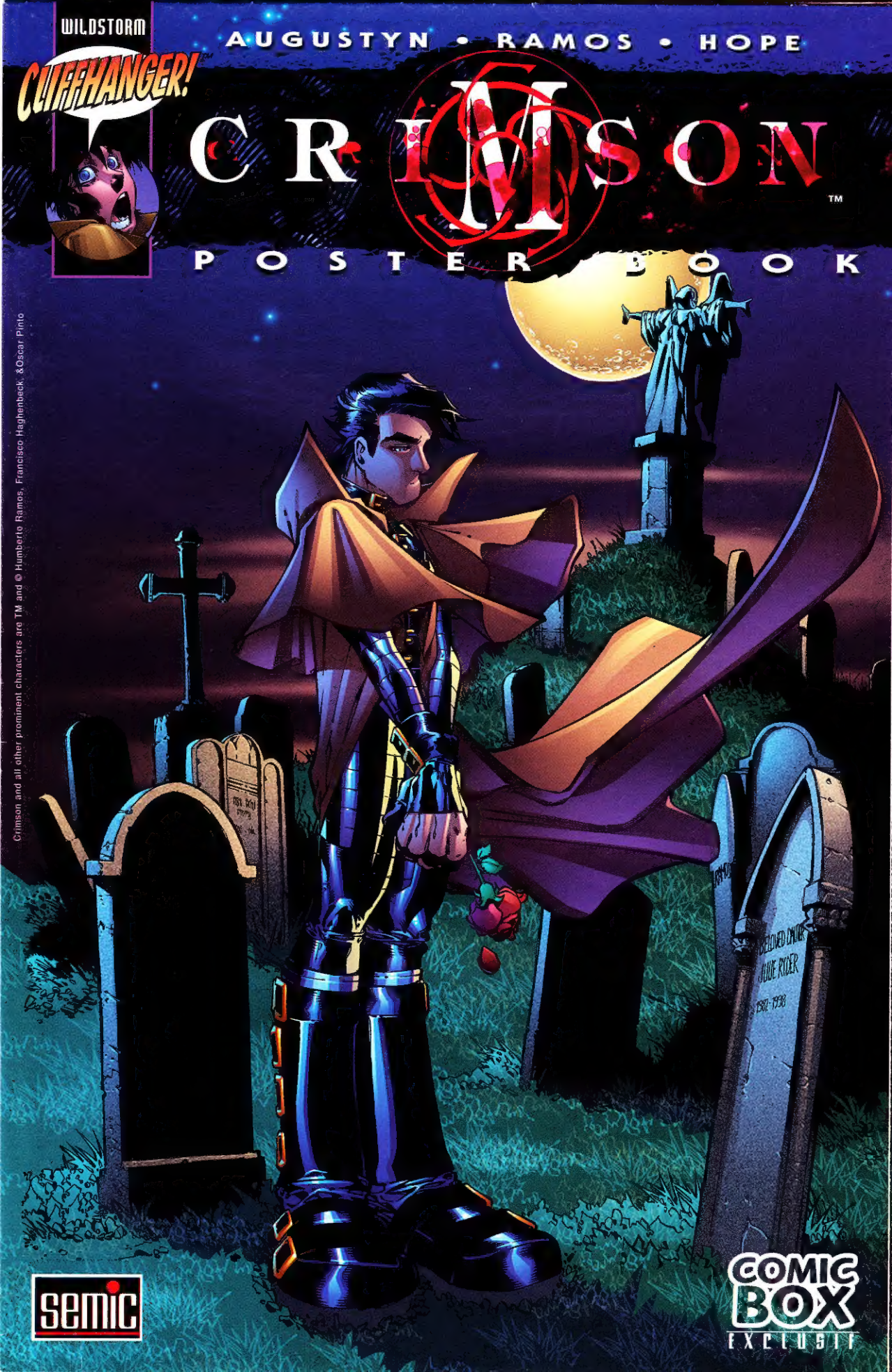
COMIC BOX
#22
25 F
175 FB
CAN$5,95
AVRIL 2000
COMIC BOX
POSTER-BOOK CRIMSON
UN POSTER GEANT + DES FICHES DE PERSONNAGES
AVEC 2 POSTERS !
Gen 13
par Al Rio
et
Heavy Metal²
l'affiche du film
ENTRETIEN AVEC ALAN DAVIS
LES SCENARISTES (ENFIN) AU POUVOIR ?
LES COMIC-STRIPS
Soul Saga
L'Héritier de Battle Chasers ?
M 5702 - 22 - 25,00 F
WWW.COMICBOX.COM


WILDSTORM
CLIFFHANGER!
AUGUSTYN • RAMOS • HOPE
CRIMSON
POSTER BOOK
Crimson and all other prominent characters are TM and © Humberto Ramos, Francisco Haghenbeck, &Oscar Pinto
BELOVED DAUGHTER
JULIE RYDER
1962-1998
semic
COMIC BOX
EXCLUSIF

CRIMSON

ALEX ELDER

par Humberto Ramos

Alex est né à New York dans une famille de notables de classe moyenne. Son père est politicien de métier. Sa mère est femme au foyer et milite dans des associations. Avant sa "mort", Alex avait 17 ans et fréquentait un lycée public de la ville. En raison d'un sens aigu de la mélancolie et de sentiments de déconnexion, Alex était bien loin d'être le premier de la classe, au grand regret de ses professeurs qui le savaient exceptionnellement brillant. Il espérait obtenir une bourse d'études sportives pour jouer au Hockey, sa passion. Alex rêvait d'être un jour joueur professionnel.

Alex a une petite sœur de six ans, Pris. Elle a toujours pensé que c'était son job de veiller sur son grand frère, de faire en sorte que la famille reste unie.

Quelquefois mystérieux, Alex Elder a vécu une vie plutôt normale de jeune teenager américain. Il avait de nombreux amis autour de lui – bien qu'il fût considéré comme quelqu'un de timide, parfois versatile. Il lui arrivait de montrer un tempérament explosif, mais était le plus souvent calme, même lorsque la situation était tendue autour de lui. Alex combattait régulièrement une partie de lui-même depuis plusieurs années : peut-être avait-il conscience de son destin surnaturel. Pour contenir ses émotions, Alex fit semblant de ne se préoccuper de rien ni personne.

Après une dispute avec son père à propos de ses résultats scolaires et de son attitude, Alex claqua la porte de la maison pour se rendre à une soirée avec ses amis. En rentrant à la maison cette nuit-là, ses amis et lui furent attaqués par un gang de motards vampires qui se faisaient appeler les "Jelly Bats". Un ermite nommé Ekimus le sauva d'une mort définitive, et s'occupera de lui pendant sa difficile transformation en vampire. Ekimus a apporté un plus à la mutation d'Alex en vampire en lui faisant boire un peu de son propre sang, lui conférant ainsi des pouvoirs dépassant ceux de ses congénères. Alex ne connaît d'ailleurs pas encore les limites de son pouvoir.

Rejetant d'abord sa condition de vampire, Alex finit par accepter d'être un "non-vivant" et s'est adapté à ses pouvoirs et aux contraintes de sa nouvelle vie. Il refuse toujours, néanmoins, de boire du sang en attaquant des humains et préfère aller se servir dans les réserves de plasma des hôpitaux ou prendre des animaux pour "donneurs". Il n'est pas sûr de croire qu'il est l'"Elu", avec toutes les responsabilités que cela implique. Malgré sa résignation, le plus grand souhait d'Alex est de redevenir humain, et il est intimement convaincu que cela arrivera un jour.

CRIMSON

LISSETH

par Jim Lee et Scott Williams

Elle est la Reine de la Nuit et la mère de tous les monstres. Selon la légende hébraïque, elle était la première femme, celle qui aurait dû être la compagne d'Adam. Comme le Grigori, toutefois, Lisseth n'a pas d'âme. Elle s'est révélée être tellement malfaisante qu'elle dut quitter Adam pour s'exiler à tout jamais à l'Est d'Eden, auprès des forces des ténèbres. Lisseth est également connue sous le nom de Lilith, bien que ce nom fut probablement Lilitu à l'origine, une reine-démon babylonienne. Après avoir été rejetée par Adam, Dieu et Lucifer, elle piégea Ekimus pour qu'il s'unisse à elle. À la recherche de la vie éternelle, Lisseth se nourrit du sang du Grigori et partagea le sien avec lui. Ce rituel scella leur destin d'eternelle damnation et les transforma en êtres immortels. Le rejeton de leur union contre nature devint le premier vampire, et le premier représentant d'une lignée de la peur millénaire contrôlée d'une main de fer par la Reine Noire.

Lisseth est une adepte de tous les arts mystiques, et son cœur est totalement dédié au Malin. Toutes les créatures de la nuit lui prêtent allégeance. La mort et la destruction sont ses préoccupations principales. La vengeance contre Dieu par l'annihilation totale de l'humanité et du reste de la création divine est son but ultime. Incarnation de toute les corruptions, Lisseth est le Mal incarné.

JOE

par German Garcia

Joe est un hybride dans tous les sens du terme : mi-Mexicain et mi-Indien Navajo, 100% vampire mais avec un cœur d'humain. Il a souvent l'air complètement allumé mais il est plus conscient de la réalité que ce que l'on croit.

Sur beaucoup de points, Joe est un mystère, parce qu'il n'a jamais raconté deux fois la même version de ses origines. On sait que son père aurait été un Navajo qui cryptait et décodait les messages pendant la deuxième guerre mondiale, et que sa mère aurait pu être une sorcière shaman d'Oaxaca. Joe a perdu son humanité heroïquement, en combattant une sorcière vampire Aztèque, Xula, qui débarqua un jour à Mexico.

C'est un vagabond, il n'appartient à aucune communauté. Occasionnellement, il fréquente d'autres vampires, mais il s'ennuie vite et retourne à la solitude. Les créatures de la nuit le respectent depuis qu'il a réussi à les convaincre qu'il était complètement fou et, selon l'antique tradition, "... ceux qui rêvent les yeux ouverts méritent le respect..." Pour toutes ces raisons, il garde des contacts avec toutes les couches de la société du monde souterrain.

Joe est de nature positive, chaleureuse et amicale, ce qui tranche avec son style de vie. Il a l'air d'un dingue mais il n'est pas idiot.

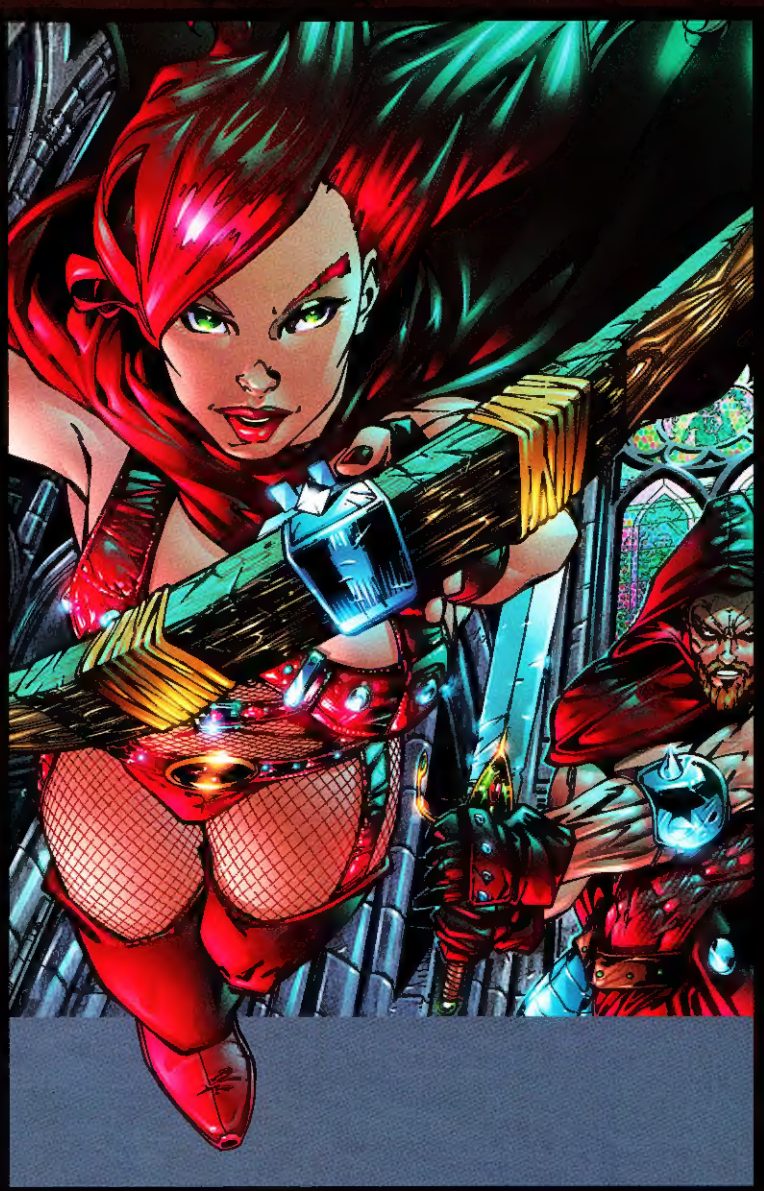
Contrairement à certains vampires, il ne peut pas voler. Il parle un dialecte mêlant l'espagnol, l'anglais et l'argot hip-hop. Il se considère comme un guerrier indien et s'est tatoué le visage avec ses propres couleurs. Il s'habille avec des vêtements d'indien typiques.

Joe dit de lui-même qu'il est omnivore et se nourrit avec n'importe quoi, sans distinction d'âge, de sexe, de religion, ou même d'espèce (il ingurgite tout, des rats aux policiers et reines de beautés en passant par tout ce qu'il y a entre les deux).

CRIMSON

SCARLET

par Adam Pollina et Scott Williams



Scarlet, la plus féroce et la plus dangereuse chasseuse de vampires, est aussi la plus belle. Elle est née, comme tous ses frères et sœurs, dans le couvent secret de Reims, en France, et a été élevée selon la sévère et astreignante discipline des Cagoules Rouges. Du haut de ses 21 ans, Scarlet, en dépit de son jeune âge, a déjà un palmarès impressionnant à son actif, ayant tué un grand nombre de créatures de la nuit à travers le monde. Depuis ses 15 ans, elle est réputée être une tueuse impitoyable dévouée à sa tâche et au sang froid. Sa réussite s'explique en partie par son intelligence, l'incroyable vitesse à laquelle elle se déplace et sa grande faculté d'adaptation.

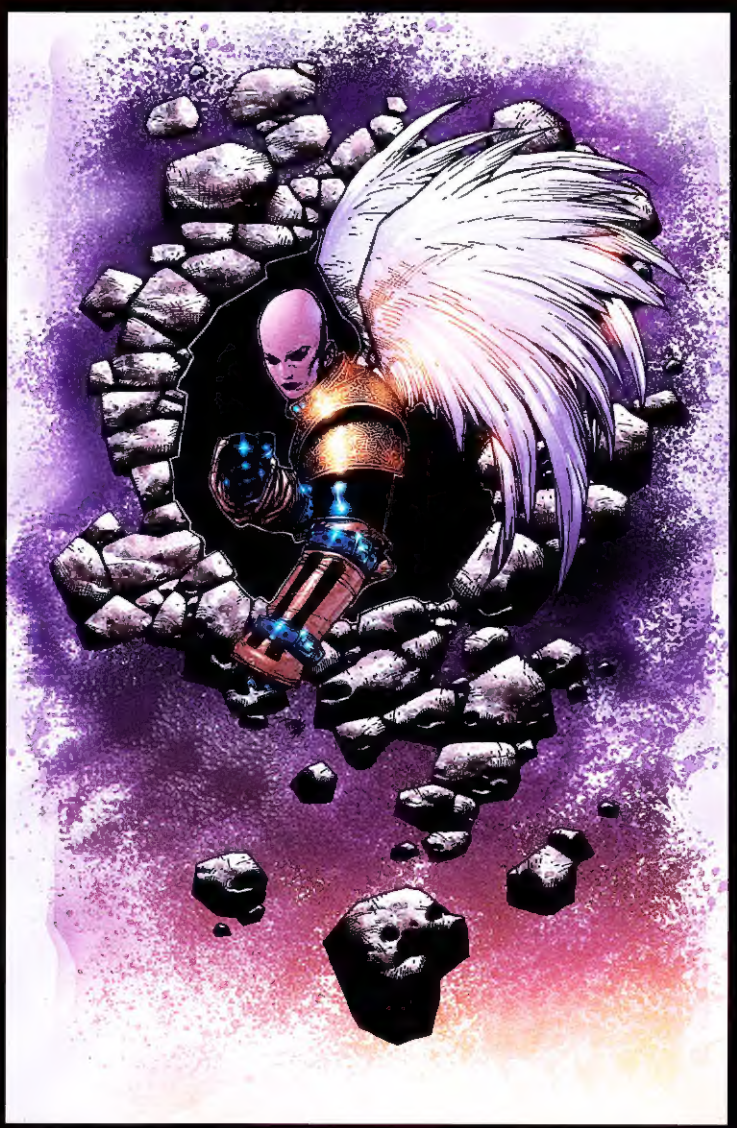
Bien que beau et désirable, le corps de Scarlet, sculpté par des années d'entraînement, peut se révéler être une arme incroyablement meurtrière. Elle est experte dans le maniement de sa première arme, l'arbalète, dont les flèches, sanctifiées par les moines des Cagoules Rouges, sont construites selon chaque type de victimes (les pointes sont en argent pour les loups-garous, en chêne ou en bois d'aubépine pour les vampires, en or pur pour les démons, etc). Pour Scarlet, l'arbalète constitue l'arme parfaite pour attaquer d'en haut et de loin.

Son meilleur ami et confident était son cousin et partenaire, Rouge-Luc, qui opérait à New York. Il a été tué par des créatures de type animal, connues sous le nom des "Enfants de Judas".

Scarlet est arrivée récemment sur la Côte Est, après avoir passé quelques années dans divers pays en mission d'entraînement. C'est ainsi qu'elle a rencontré Joe à Mexico, alors qu'elle traquait un groupe d'anciens dieux-vampires. Femme forte, impulsive et caustique, Scarlet est pour beaucoup une vraie championne. Pour d'autres, elle est quelque peu ennuyeuse.

ZOPHIEL

par Travis Charest



Zophiel appartient à l'Armée Céleste. Autrement dit, c'est un ange. Existant depuis la création du monde, Zophiel a assisté au développement de l'humanité et d'une sombre race de créatures de la nuit, lesquelles faisant montre d'hostilité l'une envers l'autre. Zophiel était sous le commandement de l'Archange Raphael. Une guerre se déclara au Paradis avec la formation de deux factions. L'une d'elles était commandée par Lucifer et divers anges rebelles désireux d'un nouveau régime au Ciel - un régime qui ne leur imposerait pas la vénération et la protection des êtres humains nouvellement créés. Comme lors de toutes les guerres civiles, les amis se divisèrent et rejoignirent la faction en laquelle ils croyaient le plus. Ce fut le cas pour de nombreux anges et leurs anciens amis déchus.

Dévouée à sa mission et à son créateur, Zophiel n'a jamais eu de doutes pendant le conflit ; elle se battrait, comme elle l'a toujours fait, aux côtés de Dieu et de l'humanité. Son meilleur ami, Azhael, resta cependant fidèle à Lucifer et suivit cet ancien ange de la lumière dans sa folle insurrection. Quand la rébellion se solda par un cuisant échec, Lucifer fut banni, ainsi que tous ses partisans, et jeté en enfer pour toujours. Mais l'amitié est éternelle et plus forte que n'importe quelle idéologie : Zophiel et Azhael restèrent amis durant des millénaires et se rencontraient de temps à autres dans le monde des humains - bien que Zophiel restait en tout autre point un fidèle et aimant membre de l'Armée Céleste. Jusqu'à ce qu'elle commit le pire crime qu'un ange puisse commettre en prenant une vie humaine, dans un terrible moment de vengeance aveugle. Reconnue coupable par une cour céleste, Zophiel a été bannie sur Terre et condamnée à vivre parmi les humains.

Bien que toujours en possession de certains de ses pouvoirs d'ange, sa divinité et ses droits célestes lui sont, eux, déniés. Cependant, cette sentence n'est pas éternelle et les actions et la pénitence de Zophiel sur Terre doivent lui permettre de se racheter et de retourner au Paradis.

ST.GEORGE

par Brian Stelfreeze

L'officier George Davis est un vétéran puisque cela fait huit ans qu'il a intégré la Police Montée de New York. C'est un Afro-Américain de 32 ans, né à Harlem d'une mère célibataire. Quand il était enfant, George jouait à Central Park pendant que sa mère travaillait. C'est à ce moment qu'il décida de passer le reste de sa vie dans ces bois magiques. Grâce à la dévotion de sa mère, George alla à l'Université de New York et rejoignit ensuite les forces de police de New York. George a toujours porté un intérêt tout spécial à la patrouille montée. Petit à petit, il fit son chemin et se vit confier une fonction en or à Central Park. Son cheval est un étalon blanc répondant au nom de Lancelot - en hommage aux histoires de chevaliers en armures étincelantes qu'il affectionnait.

Il épousa sa petite amie de longue date, Elizabeth Robinette, et ils ont un enfant qui a maintenant 13 ans, Andrew. Bien que George n'en soit pas conscient, son mariage bat de l'aile du fait qu'il se laisse consumer par son travail.

Récemment, George commença à faire des cauchemars mêlant dragons, batailles armées, démons et forêts magiques. Sans comprendre ce phénomène, George se sent relié à une continuité spirituelle vieille de plusieurs milliers d'années. Le plus effrayant dans tout cela, c'était qu'il avait le sentiment d'avoir été appelé par une force supérieure pour accomplir une mission incroyablement vitale mais pouvant être mortelle - une mission qu'il ne pourra pas refuser.

George découvrit qu'il était une réincarnation de l'ancien guerrier chrétien et légendaire tueur de dragons, Saint George. Le grand saint réapparaît sous les traits d'un gardien du monde, à chaque génération, pour combattre le grand Dragon - également connu sous le nom de Satan. St. George est aussi le saint patron de l'Angleterre, le protecteur des loups et l'ennemi des démons et vampires.

Le St. George d'origine était un soldat de l'Armée Romaine du IVème siècle. Adulte, il se convertit au christianisme et partagea ses devoirs entre l'Empire et sa foi. Selon la légende, George mena la bataille de sa vie en combattant son premier dragon - une bête qui terrorisait la ville libyenne de Silène. Sa foi et sa charge sacrée garantissant sa force, George l'emporta. Depuis ce jour, St. George devint l'ennemi juré des prédateurs démoniaques.

Dans toutes ses incarnations, George porte une armure bénite qui le protège contre la plupart des agressions, y compris l'ésotérisme. Son épée et ses autres armes sont également bénites et mortelles pour n'importe quelle menace surnaturelle. Son emblème est la croix rouge sur fond blanc, désormais intégrée au drapeau de l'Angleterre.

Crimson and all other prominent characters are TM and © Humberto Ramos, Francisco Haghenbeck, &Oscar Pinto © WildStorm production an imprint of DC Comics - All Rights Reserved

Plus que des mortels pas encore des dieux

STEVE FIRCHOW
1997

More than mortal # 1
Bimestriel - 68 pages - 29 F

Disponible en kiosques et librairies spécialisées

semic C·O·M·I·C·S

More than Mortal & © 2000 Tarun Scott

semic

Crimson and all other prominent characters are TM and ©

CRIMSON

Humberto Ramos, Francisco Haghenbeck, &Oscar Pinto

COMIC BOX

COMIC BOX

Numero #22

328, rue Saint-Jacques
75005 Paris
Tél. : 01 53 10 00 67
01 53 10 00 68
Fax : 01 53 10 00 81

Directeur de publication
Rédacteur en chef
Fabrice Sapolsky
<fsapolsky@comicbox.com>

Rédacteur en Chef Adjoint
Lise Benkemoun
<lisebenkemoun@comicbox.com>

Rédaction
Carina Rozenfeld <angora@comicbox.com>
Antoine Maurel <amaurel@comicbox.com>
Xavier Fournier <xfournier@comicbox.com>

Directeur Technique
David Bail
<alpha@comicbox.com>

Spirit of the PAO
Izod, Ralph & Two

Logistique - Réseau
Phong-Vu Leo
<vvo@comicbox.com>
01 53 10 00 68

Flashage
Solution Fab' (75)

Imprimerie
Tipolitografica-CS (Padova-Italie)

Distribution
NMPP

Service des ventes :
Promévente-Laure Montfort
Chef de produit : Emmanuel Vinot
01 41 34 95 59 - 0 800 19 84 57
réservés exclusivement aux marchands de journaux

Publicité
au journal

Remerciements/Special Thanks
Cécile Delac, Hiroko Maemoto, Brian Haberlin, Ari Bender, Corinne Bertrand, Thierry Mornet, Betty Vornies, Aaron Watanabe, Shelley Eiber, Christian Lichtner, Al Rio & Studio 3, Planète Fan, Stephen Platt, Mona Fatouhi, Thierry Steff, Sébastien Dalain, Laurent et Vanessa Lévy, Emmanuel Vinot, Serge Sobelman, Anne Fraikin, Stéphane DeBarros, Alex K., Raphaël Melki, Fabien Cohen, Etienne Gaillard, Floriane Mathieu, Jérôme Jouneaux, Franck Vedere, Aurelio Giffanti, Raffaele Zago, Ezio, Carlo et Andrea, Sergio et Alessandro Cecchin, Fabrice et Sarah Guillet, Régis Bernard, Estelle Cianci'on', Serge Wilinsk

Mensuel édité par **tsc**,
SARL de Presse au capital de 150 000 Frs
SSN 1288-6351 - CPPAP N°0901K/88368
Dépôt Légal : premier semestre 2000

© 2000 **tsc** sarl. Les marques et personnages présents dans ce numéro sont la propriété de leurs éditeurs respectifs. Les articles engagent la responsabilité de leurs auteurs. Les lettres et dessins envoyés ne seront pas retournés

SOMMAIRE

Image : Couverture de Crimson#18. Si la série d'Humberto Ramos est un succès aujourd'hui, elle le doit à sa qualité avant tout. Dépliez vite notre poster book pour en savoir plus sur le plus régulier des "Cliffhanger"

En Direct des USA 14

Les garçons de Liquid! se sont fait un nom en tant que coloristes. Et lorsqu'ils ont eu envie d'en faire plus, ils ont lancé - avec succès - deux séries : *Soul Saga* et *EVE Protomecha*. Stephen Platt est justement le co-créateur de *Soul Saga*. Surfant sur la popularité (et l'absence...) de *Battle Chasers*, *Soul Saga* apporte sa contribution à la mode des comics "magiques".

Alan Davis : le modèle anglais 22

Depuis les années 80, Alan Davis a construit sa popularité brique par brique. De *Captain Britain* aux *X-Men* en passant par *Clandestine*, *JLA* ou *Excalibur*, là où Alan passe, les lecteurs se pressent. Avec un style rond et cartoony, un humour british du meilleur goût et un amour des personnages inusable, Davis est un modèle pour de nombreux jeunes artistes et sa réputation est plus que justifiée.

[illegible] 34

Avant les comic-books, il y avait les comic-strips, littéralement les "bandes dessinées". Celles-ci paraissaient (et paraissent encore) dans les quotidiens régionaux et nationaux du monde entier. Superman, Spider-Man et Hulk s'y sont risqué, tout comme les classiques Phantom, Madrake et autres Flash Gordon. Anatomie d'un format.

Et nos rubriques

>NEWS 04
Le nouveau projet "secret" de Marc Silvestri, les remous autour de *Darkchylde*, les shake ups chez DC et sur *Spider-Man*. Il y en a pour tout le monde.

>LE HÉROS OUBLIÉ 09
Krypto, le chien de Superman, avait fait fureur dans les années 60 avant d'être rayé de la continuité DC avec *Crisis*. Ah, nostalgie, quand tu nous tiens…

>LE HÉROS DU MOIS 11
Etrange... vous avez dit Etrange ? Oui, grâce aux *Marvel Knights*, le Dr Strange sort de l'oubli. Avant de le retrouver, nous vous avons preparé son CV

>CONTRÔLE D'IDENTITÉ 12
Jay Faerber est un jeune auteur qui fait des comics pour jeunes et qui traîne avec une bande de jeunes. Malgré sa colère contre Marvel, il nous parle de son beau parcours

>LES SCÉNARISTES AU POUVOIR ! 18
Oui… ils reviennent et maintenant, ils sont très contents !!! Autrefois, ils étaient les seconds couteaux. Aujourd'hui, les lecteurs achètent aussi les comics pour eux.

>MATCH DE BOX 30
Des dessins, des lettres, des droits de réponse. . tout est dit, tout est ici.

>LE CHOC DES TITANS 32
Aspen "Fathom" Matthews face au Silver Surfer. Vous prendrez bien une petite leçon de surf ? À moins que vous ne préfériez une balade spatiale ?

>INITIATIVE COMICS 38
Delcourt ressort *Batman* et *Hellboy*, un nouveau forum comics sur le net, SWOF dans sa dernière édition, plus de Mononoké.

>HOME OBJETS 40
Quelques grammes de Promethea, une cuillerée de F.A.K.K.2, une pincée de Wu-Tang et une tranche de Suprême. La recette des nouveaux objets est ici.

>DE CLICS & DES CLAPS 42
F.A.K.K.2 : interview avec Kevin Eastman, le film de *Pokémon*, *Resident Evil 3*, les resultats du concours *Sleepy Hollow*, le retour d'internet et plus…

>BÉDÉCRAN 47
Futurama est la dernière née des séries de Matt Groening. L'auteur des *Simpsons* reprend le principe de la série qui l'a rendu célèbre et se projette en l'an 3000.

>GUIDE DE LECTURE 48
Moins de titres mais pas moins de qualité. Encore plein de bonnes séries ce mois-ci, dont le très attendu *Tomb Raider*, un duo Wolverine et Cable, etc.

>DR PSYCHO 50
Le prix du danger ! Les héros sont souvent prêts à faire des sacrifices. État des lieux…

Editorial

< Avril ? Un bon cru ! >

Parfois, on est surpris par les réactions des artistes. En général, ils sont contents de savoir qu'à des milliers de kilomètres de chez eux, il y a des lecteurs qui apprécient leur travail. Mais certains sont tellement emballés qu'ils nous font des petits cadeaux fort agréables. Al Rio est de ceux-là. En apprenant que nous allions publier son *Exposure*, Al nous a téléphoné du Brésil pour nous annoncer (via une interprète, vu qu'il ne parle que le portugais) qu'il allait nous faire un dessin inédit. Nous avons poliment dit merci mais n'avions rien réclamé. C'est alors que nous avons reçu un e-mail de son agent nous priant de bien vouloir télécharger un dessin de Gen 13. Nous sommes non seulement touchés d'une telle attention mais aussi heureux de vous proposer, ce mois-ci un poster de Gen 13 que vous ne verrez nulle part ailleurs !

Avril sera donc un bon cru. Et il le sera d'autant mieux que nous sommes fiers de vous annoncer trois bonnes nouvelles :

1- Le Poster-book de Crimson que vous trouverez dans ce numéro est un supplément exclusif contenant des extraits du Crimson Sourcebook.

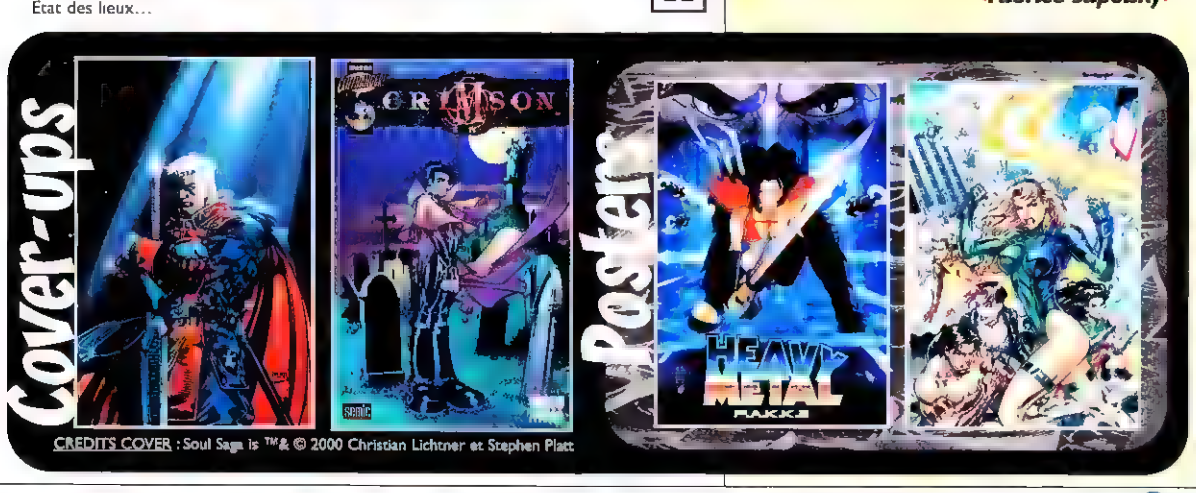
2- Comic Box est le partenaire Presse du film *Heavy Metal F.A.K.K.2* (sortie le 19/04), la suite du film *Metal Hurlant*, monument de la BD en général et des comics en particulier. Retrouvez ou découvrez l'univers de Kevin Eastman et Simon Bisley, en page 42.

3- Et en mai, Comic Box fera encore plus ! D'abord en vous proposant une BD preview inédite de l'univers ABC d'Alan Moore. Ensuite avec un carnet de croquis de 32 pages dans lequel Mike Turner révélera ses secrets de dessinateur sur Fathom et Witchblade.

Mine de rien, Comic Box vogue vers ses deux ans et, dès à présent, les festivités peuvent commencer.

À très bientôt, avec nous dans la boîte,

<Fabrice Sapolsky>



CREDITS COVER : Soul Saga is ™& © 2000 Christian Lichtner et Stephen Platt

X-MEN THE MOVIE

La 20th Century Fox France a fixé la date de sortie d'X-Men : le film dans notre beau pays. Ce sera le 16 août, soit un mois après la première américaine. Les fans se réjouissent, les exploitants de cinéma déprimment... Sinon, le site internet Corona Coming Attractions livre une photo d'Anna Paquin alias Rogue (Malicia), seule X-Woman encore inconnue. La photo n'est pas bien grande et, malgré un costume plutôt cool, il semble qu'elle n'ait pas sa fameuse mèche blanche. Mais des sources fiables indiquent que cette mèche sera ajoutée numériquement. À suivre...

ANNULONS, ANNULONS...

Le dégraissage continue chez Marvel. Les 3 séries 'M-Tech' (X-51, Warlock, Deathlock) n'auront pas tenu un an, New Warriors s'arrête après 10 numéros, et c'est maintenant Spider-Woman qui

Le retour de CyberForce

■ Depuis des mois, Marc Silvestri, créateur et chef de file de Top Cow, fait miroiter à une horde de fans en délire son retour aux comics avec un projet secret. Le suspense est maintenant terminé : ce 'grand' projet est un relaunch de sa série fétiche : Cyberforce.

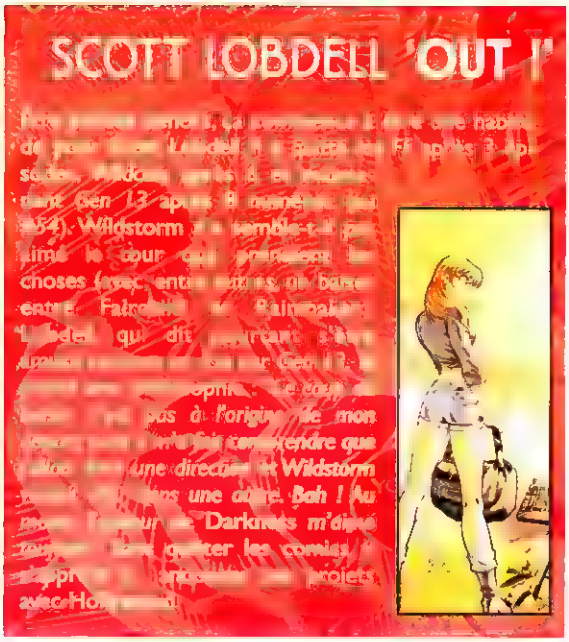
Lorsque Marc Silvestri quitte Marvel pour co-fonder Image, il a déjà en tête un projet. Il veut créer "ses" X-Men. Ainsi naît CyberForce, une équipe de héros malgré eux. Il s'agit d'ex-agents du gouvernement qui ont été utilisés comme cobayes par leur ex-agence, lors d'expériences de greffe de circuits électroniques destinées à accroître leurs pouvoirs naturels. Après avoir rencontré un franc succès (la série est lancée par une mini-série, puis un crossover avec les WildCats de Jim Lee), *CyberForce* s'essoufle lorsque Marc Silvestri l'abandonne à d'autres artistes (pour aller travailler sur *Witchblade* et *Darkness*). La série finit par s'arrêter au *#35*. En fait, cela tombe bien, puisque Top Cow n'investira plus un dollar dans les super-héros.

Mais, avec le temps, Silvestri se dit qu'il ne faut pas enterrer ses personnages trop vite. Il demande alors à Scott Lobdell de l'aider à repenser le concept de *CyberForce*. Le résultat sera visible avant la fin de l'année.

Il s'agira d'une aventure de huit pages, intitulée *CyberForce : Nanotech*, dessinée par Silvestri lui-même et centrée autour de Velocity, un des personnages les plus populaires de *Cyberforce*. *"Si la demande existe*, dit Lobdell, *cet avant-goût serait le prélude à une nouvelle série en 2001. Carin, alias Velocity, est plus âgée dans cette histoire. Trois ans ont passé depuis l'arrêt de la série* Cyberforce *mais aussi dans la vie des personnages. On retrouve l'ex-héroïne en serveuse dans un coffee-shop."*

Qui a dit que ce n'était pas dans les vieux pots qu'on faisait les meilleures confitures ?

CyberForce : la première série Top Cow. Un "vieux" concept de 1993



Lexicomics>> *CREATOR OWNED* se dit d'un comic-book dont les droits et les personnages appartiennent intégralement à leur auteur et non au studio qui les édite. *ONE-SHOT* histoire complète. Littéralement "un coup". On en parle par opposition aux histoires à épisodes des séries régulières. *ONGOING SERIES* série régulière, non limitée à quelques épisodes.

L'affaire Darkchylde

Lassés d'attendre que Randy Queen se décide, DC et Wildstorm viennent de rayer Darkchylde de leur catalogue en rendant les droits de distribution à leur auteur...

Les choses n'avaient pas bien démarré entre DC et Randy Queen. Lorsque Wildstorm a été vendu à DC, toutes les publications "creator owned" ont été emmenées avec elle. Darkchylde en faisait partie (elle était un des piliers de la ligne Homage Comics de WS). En dépit des appels du pied incessants de Wildstorm, Randy Queen n'a jamais été en mesure de livrer un épisode complet de Darkchylde depuis la fusion avec DC. Et ce qu'on croyait n'être qu'un problème de rapidité d'exécution pourrait en fait être une sorte de résistance passive de la part du créateur de la belle Ariel.

En effet, il semble que la production de la série n'ait jamais cessé. Jimmy Yu continue de coloriser normalement le travail de Queen, et trois épisodes auraient été bouclés. Par ailleurs, on apprenait début mars que Randy Queen avait proposé ces épisodes en avant-première à Panini (*Generation Comics*). Nous avons contacté Marco Lupoi, le directeur éditorial européen de Panini, qui a bien voulu éclairer notre lanterne : *"Il y a eu des discussions [avec Randy Queen] pour publier des épisodes de* Darkchylde *avant leur publication aux USA, mais Randy a finalement changé d'avis. Il a un certain nombre d'épisodes complétés, nous en avons la licence, mais nous ne publierons rien avant qu'un éditeur américain ne le fasse d'abord"*. Une chose est sûre, ce ne sera pas DC/Wildstorm. L'éditeur vient de retourner à Queen les droits de publication de la série, lassé d'attendre. Selon toute vraisemblance, Randy Queen devrait logiquement se tourner vers Image Central pour relancer *Darkchylde*.

pourrait voir sa carrière brisée. Marvel nie en bloc. Le scénariste, John Byrne, parle de "suspension" voire de "révision" de la série, révélant que Marvel lui avait promis de publier au moins quinze épisodes même si le titre avait du mal à trouver son public. Hélas, quand la rumeur persiste, elle est souvent fondée.

REST IN PEACE

Steven Hughes était un pilier de Chaos! Comics. On lui devait le design de la plupart des personnages et surtout de Lady Death dont il avait dessiné de très nombreux épisodes. Il est décédé le 17 février dernier des suites d'une longue maladie. Chaos! lui rendra hommage dans un poster-book de Lady Death à paraître en juin (renommé "Lady Death, Steven Hughes#1). Tous les profits de la vente du comic-book seront reversés à sa famille.

L'AVATAR DE MARVEL

Une nouvelle mini-série à la tonalité fantastique va être mise en chantier chez Marvel. L'éditeur Tom Brevoort la décrit

X-Men d'automne

En 2000, il vaut mieux être fan des X-Men parce que Marvel va nous en proposer à profusion...

les X-Men seront embarqués en octobre dans une mini-série de 4 épisodes aux allures de surnaturel : *Citadel of Night*. Le nouvel auteur de *Cable*, Robert Weinberg, promet un ton très noir et inhabituel pour le groupe. Et puisqu'on est dans le noir, Chris Claremont proposera à la fin août-début septembre, un grand crossover X intitulé *X-Men : Black Sun*. Les enfants de l'atome retourneront dans les limbes, l'antre du démoniaque Belasco. Cette saga commemorera les 25 ans des "nouveaux" X-Men (*Giant Size X-Men#1*). Elle s'étalera sur 3 semaines, quatres épisodes indépendants des séries régulières. Claremont écrira la trame des récités qui seront complétés par Len Wein, Louise Simonson et Roy Thomas, trois scénaristes à l'origine de la création des X-Men modernes (Tornade, Wolvie, Diablo, ...). Matt Broome se chargera des dessins du premier et du dernier épisode, les deux autres étant dessinés par de jeunes artistes : Tom Derenick, Karl Wohler et Alitha Martinez. Vince Evans effectuera les couvertures. Magik, la sœur défunte de Colossus pourrait faire son come back.

6990 Comics US à vendre sur Aucland

vous pouvez apporter les vôtres aussi, si vous le voulez

Comics de collection, mangas et BD franco-belges se vendent chaque jour aux enchères sur Aucland, le plus grand forum d'échange dédié à la bande dessinée.

www.aucland.fr

les enchères sur le net

comme un croisement entre "Le seigneur des anneaux , les Vengeurs, Final Fantasy et Battle Chasers" (!). Len Kaminski l'écrira et Oscar Jimenez la dessinera. On retrouvera des personnages du Marvel Universe dans des situations incongrues. Aucune date de sortie n'est encore prévue.

DEADPOOL CHANGE DE MAINS

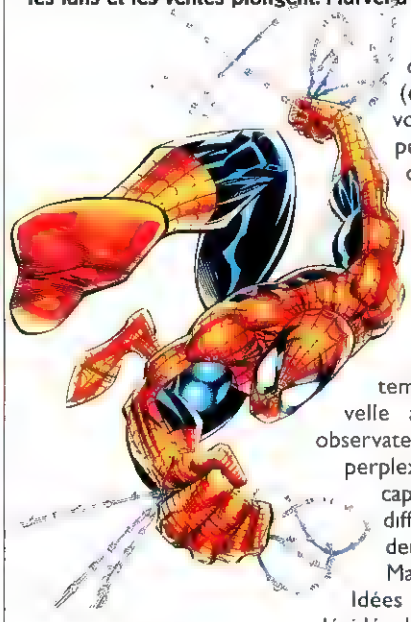
Ce n'est pas parce que ses aventures ne sont plus publiées en VF que le mercenaire bavard est tombé aux oubliettes ! L'équipe créative va progressivement changer : le dessinateur, Paco Diaz, quittera la série au #41 au profit de Jim Calafiore. Le scénariste, Chris Priest, tirera sa révérence au #41. Suivra alors un arc de quatre parties écrit par... Jimmy Palmiotti (oui, l'encreur de DD!) et dessiné par Paul 'Concrete' Chadwick. La série va devenir plus sérieuse et laissera parler la poudre !

NOUVELLE SÉRIE ANIMÉE DES 'X'

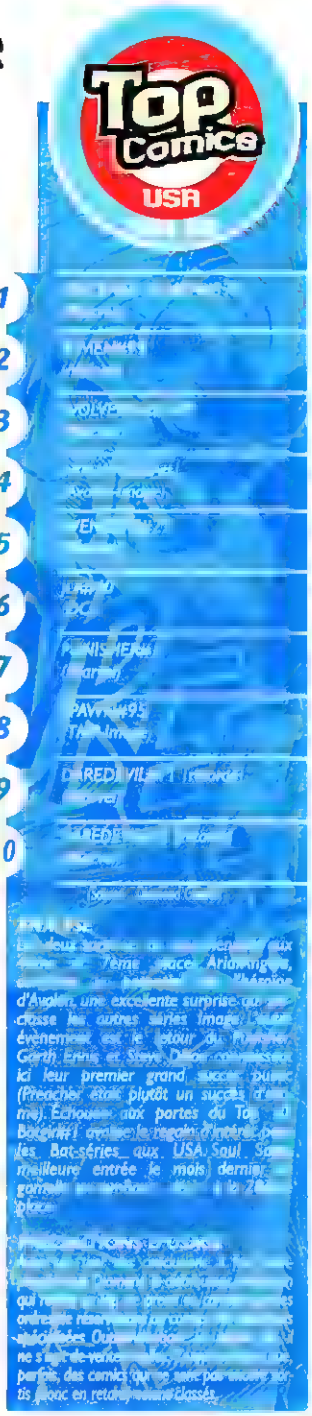
X-Men : Children of the Atom est le titre de la nouvelle série animée que Marvel Films co-produit actuellement avec Film Roman. La série comportera 13 épisodes et sera chapeautée par Boyd Kirkland, un des réalisateurs de la série Batman Animated (une référence, donc). Ces épisodes seront cadrés sur l'histoire du film X-Men.

Spidey perd l'équilibre

■ Spidey n'est pas au mieux de sa forme. Les scénarios se suivent et perdent leur intérêt ; la colère gronde chez les fans et les ventes plongent. Marvel a decidé de réagir.



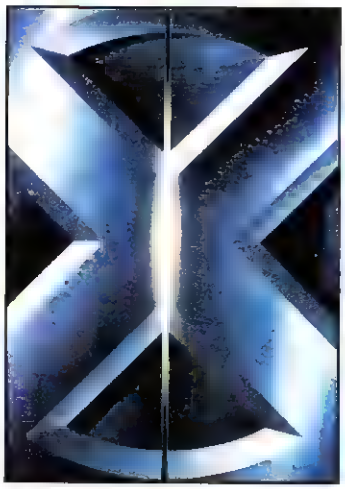
Il semble que la leçon de la saga du clone n'ait pas été correctement apprise. Après cette douloureuse saga qui avait trop duré (révisez vos CB#1), Marvel s'était juré qu'on ne l'y reprendrait plus et qu'il ferait tout pour se racheter auprès des fans. Las, un relaunch plus tard, rien ne s'est produit. Les épisodes se suivent sans véritable dynamique. Il semble que le fait d'attribuer les deux séries régulières (*Amazing* et *Peter Parker*) à un seul et même scénariste - Howard Mackie - était une fausse bonne idée. Ajoutez à cela le cafouillage généré par l'annonce du départ de John Byrne au dessin d'*Amazing* (cf.CB#18), et vous aurez une petite idée de la crise. En décembre, Marvel avait annoncé que John Romita Jr prendrait les deux séries à partir du printemps. Cette nouvelle avait laissé les observateurs (dont nous) perplexes quant à la capacité de faire la différence entre les deux titres Spidey. Mais la Maison des Idées à finalement décidé de faire marche arrière le mois dernier en proposant *Peter Parker : Spider-Man* à Paul Jenkins pour les histoires et Mark Buckingham (*The Titans*) pour les dessins (ils débuteront en juin au #20). John Romita Jr a appris la nouvelle par internet et pas par Marvel (il n'est donc pas content). Mais l'éditeur sauve la face en affirmant que JrJr va effectivement dessiner les deux titres pour 5 numéros (*Amazing Spider-Man* sera bimensuel en Mai et Juin). Puis il ne s'occupera plus que d'*Amazing Spider-Man*. Marvel devrait ensuite confier une seconde série à Romita qui avait dû quitter *Thor* "à contre-cœur".



Lexicomics>> *RELAUNCH* nouveau lancement. Lorsqu'une série redemarre au #1. *GUARANTEED SHIPPING* les dates de sortie des comics sont (en theorie) garanties par l'editeur. Tres difficile a tenir ! *STORY-ARC* c'est une aventure complete divisée en plusieurs episodes. Sa longueur est variable selon les series. *TPB* Trade Paperback. Reedition au format album des story-arcs.

Comics au cinéma, la suite...

Il y a eu Batman, et il y aura bientôt les X-Men. Les personnages de comics continuent de faire rêver Hollywood. État des lieux...



Matrix. La seule évocation de ce film émoustille tous les producteurs en ce moment. Bien sûr, *Matrix* n'a jamais été un comic-book (sous sa forme classique), mais son inspiration 100% comics et son succès commercial en font désormais une référence du genre. Du coup, tous les studios ont mis en chantier des adaptations de comics pour les deux ans à venir:

• ***Wonder-Woman*** : les rumeurs ne cessent d'enfler à son propos. On a parlé de Catherine Zeta-Jones, Madonna ou Shannon Elizabeth (*American Pie*) pour le rôle. Brett Ratner (*Rush Hour*) serait en lice pour la réalisation. Joel Silver (également producteur de... *Matrix*) promet d'en dire plus bientôt.

• ***Superman*** : ce film est une véritable arlésienne ! Après l'éjection de Kevin Smith, l'épopée de Tim Burton et la persistance de Nicholas Cage, le projet revient au premier plan. Bill Wisher (*Terminator 2*) a écrit un nouveau scénario. Oliver Stone l'a tellement aimé qu'il se dit prêt à relever le défi. Des repérages auraient commencé au Texas. Ah, le producteur Jon Peters (Batman 1- 4) a aussi déclaré qu'il verrait bien big "S" avec un costume à la... *Matrix* !

• ***Daredevil*** : le réalisateur Mark Steven Johnson (complètement inconnu ici) est en négociation avec la Columbia qui voudrait sortir le film pour 2001. Le costume pourrait être tout en cuir comme... *Matrix* !

• ***Fantastic Four*** : Chris Colombus ne réalisera finalement pas le film. Il n'en sera que le co-producteur. Roger Donaldson le remplace. La sortie est toujours espérée pour noël 2001 (*source :Variety*).

• ***Spider-Man*** : Sam Raimi s'est mit au travail. Il espère convaincre le vétéran John Dykstra (*Star Wars Episode IV*) de gérer les effets spéciaux. Si on a du bol, le costume ne ressemblera pas à ceux de... *Matrix* !

• ***Blade 2 : Blood Hunt*** : la suite des aventures du vampire anti-vampire est maintenant prévue pour l'été 2001 aux USA (il va y avoir embouteillage...). Guillermo Del Toro (*Mimic* et un jour peut-être, *HellBoy*) a signé avec New Line pour le réaliser, toujours avec Wesley Snipes dans le rôle-titre.

Pour tous ces projets, Comic Box reste à l'affût du moindre scoop...

The Dream Wars Projects

Dans le studio de Pat Lee, on ne se repose pas sur ses lauriers. Tout le [illegible] l'arrivée du crossover *Darkminds/Witchblade* en juillet prochain. Il fera lui-même [illegible] *Shidima* sera le premier spin-off de *Warlands*. Lee ne [illegible] scripts et confiera les dessins à un nouveau venu : Arnakin Tsang. Enfin, une seconde maxi-série de *Warlands* devrait débuter. Pat Lee assurera scénarii et dessins. La série comptera à nouveau 12 épisodes.

Darkminds/Witchblade, un duo d'enfer ?

Diffusion prévue à l'automne aux USA.

AVENGERS FOREVER, LE RETOUR

On attendait un deuxième spin-off à la maxi-série de Kurt Busiek et Carlos Pacheco (en plus de Captain Marvel). Il s'agira d'une autre mini-série, "Avengers Infinity", écrite par le vétéran Roger Stern et dessinée par Sean 'Iron-Man' Chen. Lancement à l'été.

PETITE ANNONCE

Tony Daniel est un homme heureux. Sa série F5 n'a même pas encore débuté que le Preview, sorti en janvier, est déjà un succès. Il a également signé avec l'agence ICM qui va l'aider à vendre ses idées à Hollywood (Adrenalynn au cinéma et Tenth en film d'animation, entre autres). Enfin, il recherche activement un dessinateur de talent pour sa prochaine mini-série de The Tenth prévue cet été.

BIG SHAZAM!

Le troisième album grand format préparé par Alex Ross et Paul Dini (après Superman : Paix sur Terre et Batman : Guerre au Crime) sortira mi-novembre aux USA. Comme prévu, le héros en sera Captain Marvel (de DC évidemment). Son titre : "Shazam : Power of Hope". Dans cet album, Captain Marvel ira à la rencontre des gens afin d'exaucer leur vœu.

APPOINTÉ

Bart Sears est le

nouveau dessinateur de Mutant X à compter de juin aux Etats-Unis. Tom Lyle lui prête main forte sur le #21.

DARK HORSE ANTHOLOGIE

l'éditeur va commercialiser une sorte d'almanach de 48 pages, "Maverick 2000", constitué d'histoires courtes. Jason Pearson devrait offrir une nouvelle histoire de Body Bags de 6 pages. Paul Chadwick donnera un 8-page de Concrete. Parmi les autres "stars" ayant participé à ce volume, Frank Miller délivrera une couverture et une mini-aventure.

DANGER GIRL FINI ?

DC a annoncé officiellement que JS Campbell abrégerait le supplice des fans en août avec Danger Girl#7 qui devrait être le dernier de la série..."régulière". Dès lors, les girls ne reviendraient que ponctuellement dans des spéciaux.

LES PROJETS DE TOP COW

Ils sont très nombreux. On parle d'abord de 4 crossovers avec des personnages Marvel. Un Tomb Raider spécial entièrement peint par Joe Jusko devrait aussi voir le jour l'automne prochain. Enfin, le succès de Rising Stars pourrait permettre à son auteur, J.Michael Straczynski, d'imiter Alan Moore avec les ABC en publiant toute une ligne de comics tirés de ses créations.

Les créatifs tournent aussi chez DC Comics

Marvel a récemment passé au shaker les deux-tiers de ses troupes. C'est maintenant à DC de prêcher le changement. Une surprise chez un éditeur qui aime plutôt la stabilité.

BATMAN

Larry Hama a annoncé lui-même qu'il quittait *Batman*, citant des "différends créatifs" avec son éditeur. Son dernier numéro sortira en juin aux USA. Il devrait ensuite écrire un album de Green Lantern avec Bob Shreck qui serait une sorte de testament d'Hal Jordan. Il sera remplacé par Ed Brubaker.

WONDER WOMAN

Phil Jimenez reprendra scénarii et dessins de la série pour 10 à 12 numéros. S'il voulait faire taire ceux qui le comparent à George Pérez, c'est raté ! Phil se fera aider pour les scripts par Joe Kelly, Devin Grayson ou J.M.De Matteis. Adam Hughes continuera à réaliser les couvertures.

TITANS

Devin Grayson co-écrivait déjà la série depuis quelques mois avec Jay Faerber. Ce dernier reprend les scénarii à temps complet à partir de l'été au #21, son emploi du temps ayant été "réaménagé" avec l'arrêt des *New Warriors* chez Marvel. Mark Buckingham, le dessinateur n'est plus dans le coup lui aussi. Son remplaçant est Paul Pelletier (*Flash*). Phil Jimenez dessinera les couvertures.

LE DERNIER SCRIPT

Feu-Archie Goodwin était très estimé dans la profession et le fait que DC ait retrouvé une histoire inédite qu'il avait commencé d'écrire est en soi un mini-évènement. "Siege" est une aventure de Batman que dessinera Marshall Rogers, grand ami de Goodwin et artiste renommé du caped crusader dans les années 70. L'histoire comportera 5 parties à paraître dans "Legends of the Dark Knight" à compter de juin.

Ce que sera 'Marvel Boy'

Grant Morisson arrive dans l'écurie Marvel Knights avec une série à la fois novatrice et classique. Paradoxal ? Pas tant que cela lorsqu'on connait bien l'auteur des 'Invisibles'.

Marvel Boy est une mini-série de six numéros (départ en juin aux USA) pour laquelle le scénariste Grant Morisson (*Invisibles, JLA*) fera équipe avec le sensationnel J.G Jones (*Black Widow*). Ce Marvel Boy-là n'a rien à voir avec les précédents. Morisson le décrit plutôt comme un Superman/Superboy de Marvel. *"Malheureusement, quelqu'un détient les droits du nom 'Marvel Man' et Captain Marvel existait déjà. J'ai donc demandé à Joe & Jimmy l'autorisation de braver le ridicule avec le nom de Marvel Boy"*, déclare Morisson sur le site web de Marvel.

Nom ridicule mais série bien sérieuse. Personne ne prononcera d'ailleurs le nom de Marvel Boy dans la série. Noh-Varr, le héros, portera ses propres couleurs, celles de l'empire Kree. Car notre Marvel Boy est le plus jeune diplomate Kree. Après un long voyage vers la Terre, Noh-Varr est capturé par une organisation secrète appelée Midas et reste le seul survivant de sa délégation (en dehors d'un ordinateur, clone de l'Intelligence Kree). Il jure alors de se venger des humains qu'il met tous dans le même sac. Noh-Varr est un anti-héros, un rebelle, un peu comme Namor à ses débuts.

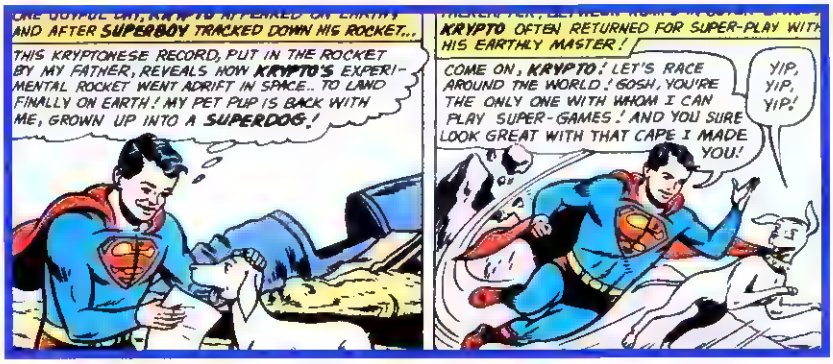
Il ne connaît rien aux humains pour la bonne raison qu'il vient d'un univers parallèle. Il va donc rencontrer pour la "première fois" les Krees de notre monde comme l'intelligence Suprême ou Captain Marvel. Morisson dit vouloir se baser sur l'héritage Marvel, tout en allant dans de nouvelles directions. On l'espère, surtout si Marvel compte bien aller au-delà de 6 numéros.

Lexicomics>> *CROSSOVER* Aventure en plusieurs parties se déroulant dans différentes series *PIN-UP* mini-poster souvent placé comme bonus à la fin des comics *FILL-IN* episode bouche-trou, commandé par les éditeurs quand les artistes rendent leurs travaux en retard *SPIN-OFF* série dérivée d'une autre et utilisant un concept ou des personnages communs

le héros OUBLIE

[KRYPTO]

Si le meilleur ami de l'homme est le chien, le compagnon de Superman ne pouvait être qu'un... super-chien. Krypto, dernier clébard de la planète Krypton, avait tous les pouvoirs de son maître et même sa cape. Un must du kitsch !


AND AFTER SUPERBOY TRACKED DOWN HIS ROCKET...
THIS KRYPTONESE RECORD, PUT IN THE ROCKET BY MY FATHER, REVEALS HOW KRYPTO'S EXPERIMENTAL ROCKET WENT ADRIFT IN SPACE.. TO LAND FINALLY ON EARTH! MY PET PUP IS BACK WITH ME, GROWN UP INTO A SUPERDOG!
KRYPTO OFTEN RETURNED FOR SUPER-PLAY WITH HIS EARTHLY MASTER!
COME ON, KRYPTO! LET'S RACE AROUND THE WORLD! GOSH, YOU'RE THE ONLY ONE WITH WHOM I CAN PLAY SUPER-GAMES! AND YOU SURE LOOK GREAT WITH THAT CAPE I MADE YOU!
YIP, YIP, YIP!

Face au succès de Superman, DC se trouva dès la fin des années 40 face à un problème : comment dupliquer la recette alors que Supie était le dernier survivant de son monde ? Dans un premier temps, l'éditeur créa Superboy, qui n'était ni plus ni moins que Superman adolescent, dans des aventures censées se dérouler 15 ans auparavant. Mais dans l'Amérique de l'après-guerre, où adolescent rimait avec boy-scout, le monde de l'enfance était emprunt de tout une ribambelle de clichés. Superboy, en pur américain de sa génération, devait faire comme tout le monde, ressembler malgré ses pouvoirs à un teenager, au moins dans la mentalité. D'où l'idée de lui refiler (dans Adventure Comics #210, en 1955)... un chien. Et forcément pas n'importe quel chien mais un super-chien. Rappelez-vous la petite chienne Laika (chien cobaye de l'aérospatiale soviétique) qui fut envoyée dans l'espace avant les vrais cosmonautes pour vérifier que les fusées étaient viables. On expliqua, de même, que le père de Superman, Jor-El, avant d'envoyer son rejeton à travers l'univers, n'avait pas été moins prudent que les Terriens. Il avait testé une première fusée en y mettant Krypto, le chien de la famille... Et la fusée s'était perdue dans l'espace.

Quelques années plus tard, Superboy découvre ladite fusée, tombée sur Terre. Krypto, qui n'a pas pris une ride (sans doute grâce à une déchirure de l'espace temps), retrouve et reconnaît son maître et, comme tous les Kryptonniens qui se trouvent sous un soleil jaune, se voit d'un seul coup pourvu des mêmes pouvoirs que le garçon. Le temps de lui coller une cape à son collier et Krypto se retrouve affublé du sobriquet de "Super-Dog" et ne tarde pas à partager les aventures de Superboy. Différence de taille : le quotient intellectuel de Krypto a été augmenté en même temps que ses pouvoirs et, graduellement (au début il ne poussait que de petits aboiements inexpressifs), on en viendra à découvrir, grâce à des bulles de pensées, que Krypto a une intelligence équivalente au moins à celle d'un humain. Par contre, il ne peut pas parler, mais ça ne l'empêche pas de communiquer avec Superman... en aboyant en morse ! ! ! Dans un premier temps, les aventures de Krypto seront limitées à celles de Superboy. Comme on ne le voyait pas dans Superman, on pouvait penser qu'il était mort au même âge que n'importe quel chien. Mais, finalement, le chien de Krypton se retrouva assez populaire pour qu'on "l'importe" dans le présent : Krypto n'était pas mort mais vivait dans une niche située... dans l'espace (et surnommée, dans un pastiche de la base de Superman, "la niche de la solitude"), dans une ceinture d'astéroïdes. De là, il revenait sur Terre en super-vitesse à chaque fois qu'on avait besoin de lui. Krypto n'avait pas beaucoup de problèmes dans sa vie si ce n'est que Supergirl avait, elle, un super-chat, Streaky. Vous n'aurez aucun mal à imaginer ce que ça donnait. Cette vie tranquille, dans la niche spatiale, aurait pu encore durer des années sans Crisis, la maxi-série de DC du milieu des années 80 consacrée à effacer les côtés les plus "kitschs" du DC universe et donc, entre autres, Krypto. Dernière occasion de l'utiliser ? La saga Action Comics #583/Superman vol.1 #423 (sept 1986), signée Alan Moore, qui mettait en scène la mort du Superman d'avant Crisis. Krypto lui-même périssait, battu a mort par un ennemi du héros.

De fait, avec l'effet de remise à zéro de l'univers DC d'après Crisis, un nouveau Krypto fit son apparition au milieu des années 90, dans la série du nouveau Superboy (lequel est un clone de Superman et non plus sa version adolescente dans le passé). On y vit un roquet surnommé Krypto mais sans aucun pouvoir régulier et sans le panache du "vrai" Krypto.

Comme tous nos héros oubliés, le jeu est de savoir si Krypto (le vrai) pourrait revenir à un rôle de premier plan (peut-on vraiment rêver à un combat qui verrait Krypto disputer son os au Lockjaw des Inhumains ?). Il faut dire que tout le monde ne l'a pas oublié et surtout pas l'homme qui l'a "tué". Alan Moore a, en effet, ramené d'une certaine manière le super-chien dans le monde des vivants. Il suffit de lire Suprême et d'y découvrir... Radar, le chien suprême, en tout point identique à Krypto, à l'exception de quelques tâches noires et de microphones cachés dans son collier qui lui permettent, à lui, de parler. Comme quoi le recyclage a la vie belle dans les comics !

<Xavier Fournier>

Petites Annonces

S'il vous plaît... n'envoyez pas des petites annonces de trois kilomètres de long. Il faut de la place pour tout le monde !!!... Merci

Ventes

Vends plus de 700 comics Marvel (dont pièces rares) édités par Lug-Semic et Marvel France entre 1969 et 1999 (Strange, Sp Strange, Fantask, RCM, Etranges X-Men...). Vends aussi plus de 50 titres Image, Top Cow, DC... dont Spawn#1 et Witchblade#1 en VF. Prix intéressants, longue liste sur demande ou recherche par rapport à votre liste personnelle. Vincent Michel, 32 rue Charles Bruyant, 63000 Clermont-Ferrand.

Vends ou échange Ascension#1 et 2 (25 Frs l'unité), Witchblade#2 (24 Frs), Shi#1 (25 Frs), Star Wars#1 épisode I : Obi-Wan Kenobi (25 Frs), Superman Poche#31, 43 et 44 (20 Frs l'unité), Superman Géant#1 (15 Frs), Nova#232 + interview d'Alex Ross (25 Frs), Strange#325 à 335 (25 Frs pièce), JLA#1 à 6 (25 Frs pièce), Gen X/Gen 13 (25 Frs) et Grifter/The Mask (25 Frs) Recherche revues MF Thor#2, Spider-Man#6 (fond blanc), FF2Vol.III, Figurines Guerres Secrètes. Nicolas Pinet, tél : 01 42 41 08 56.

Vends VF : JLA#11, Spawn#46, 34 et 23 (19 Frs), Spawn#21, 20, 17, 16, 15, 14, 12, 11 (18 Frs), Spawn#7, 6, 5 (17 Frs), Spawn#4 (10 Frs), Angela#2 (25 Frs), JLA/Titans (32 Frs), Cyber Force#6, 5, 4 (17 Frs), Cyber force en VF édition USA (50 Frs), Generation X/Gen 13 (30 Frs) VO : The Tenth#4 (20 Frs), Wildcore#2 (20 Frs), Danger Girl#5, 3, 1 (20 Frs)... Contactez-moi au 06 86 56 32 54 de 17H à 23H ou écrivez-moi : Cyril Feybesse, 2 allée Modigliani, 94140 Alfortville.

Vends comics récents surtout sur le monde X en VO, certains anciens, ainsi que des versions françaises (Semic/Marvel France). Liste complète contre une enveloppe timbrée à 3 Frs. Julien Valentin, 4 rue de l'Eglise, 55310 Tronville-en-Barrois. 03 29 78 12 98.

Vends nombreux numéros de comics Lug/Semic (Strange, Sp Strange, Titans...). Faire offres par courrier ou par téléphone 05 65 43 24 84 David Garcia, cité Miramont, bât C, n°16, 12300 Decazeville.

Vends collections toutes confondues de BD de 1980 à 1999 15 Frs pièce : Recherche/achète ou échange les figurines suivantes (sous blister, donc jamais ouvert) Mc Farlane Toys, Spawn série 10, série 12, Movie Maniacs (Massacre à la tronçonneuse et Vendredi 13), Kiss Psycho Circus, maquettes Revell : monsters of the movies : Frankenstein (déjà peint) dans boîte d'origine, ainsi que Hulk âge d'or (même sans blister) Contacter David Peyronnenc au 05 63 03 69 66 après 17H en semaine et à partir de 12H le week-end ou écrire au 75 rue du Dr Labat, lot le Triangle, 82000 Montauban.

Vends ou échange Semic : Punisher complet, Ghost Rider#1 à 13, Nick Fury#1 à 8, Thor#1 à 5, 7 à 25, album#16 à 18 et 19 à 21, Strange spécial origine#142, 145, 148, 151, 154, 157, 160, 172, 175, 193, 223, 229, 232, 238, 268, 280, 283 bis, album#4 (160, 163, 166 bis). Aredit : les Omega Men#1 à 15 complet, les vengeurs (légion des super-héros)#1 à 10 complet, les Défenseurs#1 à 8. Artima Color Thor#1 à 4, 6, 8, 9, 11 à 13, 15, 17, 19, Miss Hulk#1 à 9 complet, Miss Marvel#1 à 7 complet... Laurent Goulu, 22 bis rue Cart Broumet, 25240 Mouthe ou 03 81 69 20 19 et 06 84 47 09 67.

Vends comics VF, VO, V espagnole, portugaise et italienne du Batman et Superman des éditions Interpresse, Sagedition ou même Aredit, des BD cartonnées pour les comics ou franco-belges, ainsi que les cartes téléphoniques Marvel et des trading cards. Écrire à Sary D.J., 62 rue de l'Amazone, 1060 Bruxelles - Belgique Réponse assurée.

Vends en VF chez Aredit album relié DC Flash#2 et 3 (inclus JLA de Kirby) et album relié Comics Parade#1 (inclus New Gods de Kirby), 15 Frs l'album relié, Omega Men 1 à 6 + 14 (10 Frs pièce). En VO : Jack Kirby's New Gods (80 Frs port compris) + divers comics tous éditeurs + collector édition limitée (ex Nightman vs Wolverine#0) et nombreux inédits en VF à prix très intéressants. Vends également vidéos de dessins animés japonais (Cap Flam Vol 1, Empire des 5, Jayce, Saint Seya.) Écrire ou téléphoner (envoyer une enveloppe timbrée pour réponse) à Cyril Lapique, 3 rue Carnot, 17230 Marans 05 46 01 66 73

Achats

Achète comics VO : tous n° de Savage Dragon, Daredevil V2 n°1 à 8, Deadpool : the circle chase (Madureira), Deadpool n°1 à 30, Black Panther V3 n°1 à 12, Gambit n°1 à 12, Mr Majestic n°1-2-5-6, etc... Bons prix, bon état SVP. Échange ou vends de nombreuses cartes Magic : l'assemblée. Recherche correspondant(e)s aimant les séries Cliffhanger, Franck Miller, Joe Kelly, Daredevil et les comics en général Jérémy Vey, 16 Le Mont, 69560 St Cyr/Rhône. 04 74 31 51 04 la semaine apres 18H sauf le jeudi (après 20H) et le mercredi toute la journée.

Recherche tous titres Batman, solo ou duo, chez Sagédition, Artima Aredit... Liste bienvenue. Liste de recherche, liste d'échange à votre disposition Achète à l'unité ou en lot à votre prix. Recherche également collectionneurs de comics VF Batman (grand et petit format). Christophe Becker, résidence du Soleil Levant, maison n°1, 50140 Notre Dame du Touchet 06 20 59 29 92.

Recherche figurine Harley Quinn (sans boîte ou avec) en bon état, l'Homme Mystère et autres figurines tirées de la série animée Batman, la figurine Batman : Crime Fighter Robin/Crime Solver Nightwing/Detective Batman, en loose également. Contactez François au 06 63 02 06 66 ou écrivez à François Remigi, 2 allée François Verdier, 31000 Toulouse

Contacts

Recherche sur Nice fan de comics en version originale pour discussion (Avengers, X-Men, Titans, Image, Cliffhanger...). Frédéric Tent, 20 rue Docteur Fighiera, résidence Le Vauban, appt 33, 06300 Nice.

Jeune scénariste (22 ans) cherche dessinateurs(trices) bien motivés et d'un assez bon niveau habitant Toulouse et sa région pour mettre en forme des histoires variées dans les styles (et participer à son amélioration avec de nouvelles idées), tout cela en vue, pourquoi pas, d'être publié un jour. Appelez au 05 61 72 34 35 et demandez Eric (répondeur au cas où je serais absent). Merci

Bulletin d'abonnement

A découper ou à photocopier

NOM
Prénom
Adresse

Code postal Ville
Date de naissance Sexe
Tél. : E-mail :

Oui, je m'abonne pour 6 mois à COMIC BOX (6 numéros) pour 130 F (soit un numéro gratuit)
Oui, je m'abonne pour 1 an à COMIC BOX (12 numéros) pour 250 F (soit 2 numéros gratuits)
Je souscris un abonnement de soutien à COMIC BOX (12 numéros) pour 500 - 400F ou 300 F (4, 3 ou 2 cadeaux par an selon tarif)
Abonnement à COMIC BOX (12 numéros) tarif DOM-TOM/ETRANGER 320 F

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC-COMIC BOX,** 328, rue Saint-Jacques 75005 Paris par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

LE HÉROS DU MOIS

Doctor Strange

Aux doigts...

C'est en 1963, à une époque où les seuls mots magie et mysticisme suffisaient à éveiller l'interêt du public, que le Docteur Stephen Strange voit le jour dans l'univers Marvel. Ce natif de Pennsylvanie est alors l'un des plus grands chirurgiens au monde, un homme un peu trop absorbé par son travail, devenu quelque peu irascible, mais très compétent. Tout bascule à la défaveur d'un accident de la route qui le prive de ses "doigts de fée" en lui en faisant perdre les terminaisons nerveuses. Ironie suprême, ce fer de lance de la rigueur scientifique va chercher sa guérison dans le monde de l'irrationnel, une recherche qui le conduira au Tibet, sur les traces d'un sorcier nommé "l'Ancien". Au contact de ce dernier, Strange s'initie à la magie blanche durant quelques années puis il rentre à New York et acquiert une maison dans Greenwich Village, un quartier réputé pour ses accointances avec la communauté gitane. Il fait ses premières armes contre Cauchemar et le Baron Mordo avant de retourner au Tibet pour assister l'Ancien dans ses derniers instants. Celui-ci demande à Stephen de bien vouloir lui succéder en tant que Sorcier Suprême et lui fait don du désormais célèbre Œil d'Agamotto pour l'aider dans cette tâche. Ainsi investi, il part en guerre contre les démons les plus divers et c'est tandis qu'il en combat un du nom de Dormmaruu qu'il rencontre Clea, son futur amour. Mais la belle est alors prisonnière d'une dimension parallèle et Strange prouvera son affection en l'en délivrant. Reconnaissante, elle vient vivre sur Terre à ses côtés. Tout est alors au mieux pour le Sorcier Suprême.

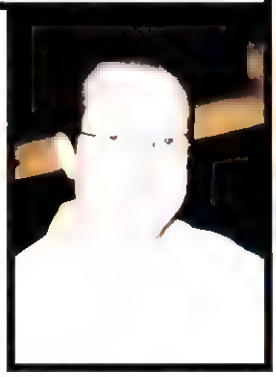
... Et à l'œil

Mais le bonheur ne dure qu'un temps : toute apparition publique devient vite impossible pour notre héros à cause du chef d'un culte satanique qui a pris soin d'apparaître sous ses traits lorsqu'on l'a cru démasqué. Haï et conspué, Strange n'a d'autre choix que de se forger une nouvelle identité, un cadeau que lui fait alors Eternité, qu'il a sauvé des griffes de Cauchemar : il devient Stephen Sanders aux yeux de tous. Cette divinité n'est d'ailleurs pas la seule à le gratifier à la même époque : testé par la Mort, celle-ci lui confère la durée de vie de 500 ans inhérente à sa fonction de Sorcier Suprême. S'ensuit un tournant majeur de sa carrière lorsque, pour mieux défaire Sluuma-Gorath, l'ennemi héréditaire de son "saint patron" Vishanti, il se voit contraint d'apprendre la magie noire. Il en perdra même un œil, adaptant ainsi son look à ses nouvelles capacités, bien plus angoissantes. Lorsqu'il récupère la vue totale, il décide de s'apaiser quelque peu : c'est à cette époque qu'il épouse Clea et prend un disciple extraterrestre, prénommé Rintrah. Mais le repos lui est encore une fois refusé et il se retrouve pris à son insu dans la "guerre des sept sphères", une guerre qui implique toutes les divinités qu'il invoque habituellement. Son seul moyen de s'extraire des champs de bataille divins sera de renoncer à ces invocations, et donc à la majeure partie de ses pouvoirs. Entretemps, un malheur n'arrivant jamais seul, Clea a dû l'abandonner, pour aller mener une rébellion dans une autre dimension, et sa maison a été détruite par Lilith. Depuis, il a entrepris de se scinder en deux avatars, Strange (un magicien utilisant les derniers pouvoirs qui lui restent) et le Docteur Stephen, chargés de collecter un maximum d'artefacts sur Terre. Fort de tous ces objets magiques, c'est un Strange regonflé qui met fin à sa schizophrénie. Depuis, il s'est fait plus discret, n'apparaissant que pour aider un héros ou un autre à l'occasion (Elektra, le Silver Surfer...). Cependant, il s'agit toujours d'un Sorcier Suprême diminué, depuis le début de la guerre des sept sphères, une situation qui pourrait bien changer à l'issue de cette dernière, à découvrir ce mois-ci dans "Marvel Knights".

<Antoine Maurel>

contrôle d'identité contrôle

Jay Faerber



Base d'opération : New York
Signe particulier : Il a écrit : Generation X (#48-61), New Warriors (#0-10), The Titans (#13-17 avec Devin Grayson)
Identité : secrète
Il a va écrire : The Titans (à partir du #20), Green Lantern (#126-127), Iron-Fist.

Jay Faerber a eu un début de carrière en forme de boulet de canon. Ce jeune auteur a vite fait son trou chez Marvel, qui lui a demandé d'écrire des séries pour "teenagers". C'est même devenu sa spécialité ! Fan de comics depuis toujours, il a débuté un peu grâce à Devin Grayson. "Lorsqu'elle a débuté, je la suivais pour voir comment elle proposait ses idées aux éditeurs, sa manière de présenter les histoires, etc. J'ai fini par être connu des éditeurs parce que Devin a essuyé les plâtres. Peu à peu, on a sympathisé avec [l'éditeur] Frank Pittarese. Il a accepté de lire mes travaux, et voilà !". Arrivé sur Generation X au #48 (après un fill-in au #45), il redonne des couleurs à l'équipe, suivant la trace de Scott Lobdell sur les premiers épisodes. "On m'a crédité et reconnu parce que, dans mes histoires, l'école de Xavier a ouvert ses portes à des étudiants non-mutants, mais je dois avouer que c'était plutôt l'idée de Frank. Je suis revenu aux bases de la série. Je voulais que l'école de Xavier soit le miroir de l'école telle que la connaissent nos lecteurs. Avec Terry Dodson - qui est génial - on a apporté plein de choses comme les costumes". Très prisés par le public, ses scénarii le sont moins par son éditeur, Jason Liebig, avec qui des divergences éclatent publiquement. "On n'a pas le même point de vue sur certains choses, comme l'utilisation des pouvoirs des personnages, mais cela reste cordial". Cordial jusqu'au jour où Jason a dit "goodbye" à Jay en confiant Generation X (ainsi que Cable, X-Man et X-Force) à Warren Ellis.

Les New Warriors, lancés à l'été 99, ont été un nouveau challenge pour Jay Faerber. "À la différence de Gen X, New Warriors est connecté au reste de l'univers Marvel. On peut y voir plus de personnages différents que dans un titre X . Ça tombait bien qu'on me propose de l'écrire parce qu'avec les Jeunes Titans, dont je suis maintenant scénariste, c'était un des titres que je rêvais d'écrire. Les gens n'ont cessé de harceler Marvel avec des propos du genre 'ramenez les New Warriors' alors, à un certain point, Marvel

à cédé. Mais la vraie raison est que New Warriors est un 'teen-book' (un titre ciblé adolescent) auquel les ados pourront s'identifier. C'est un public que les comics ont du mal à séduire ces derniers temps. Les Warriors doivent se battre pour montrer qu'ils sont des vrais héros considérés comme des adultes. C'est un peu le problème de nos jeunes lecteurs". L'arrêt des New Warriors au #10 montre que Marvel et Jay n'auront pas atteint leur cible ou n'auront pas eu le temps de l'atteindre. Le problème des annulations prématurées de séries est d'ailleurs un phénomène que Jay prend très au sérieux. "On ne peut pas penser à l'annulation tout le temps lorsqu'on commence une série. Les fans de Nova ont été consternés lorsque la série s'est arrêtée. C'est pour cela qu'on s'est arrangé avec Erik [Larsen] pour réinjecter quelques-unes de ses idées dans les Warriors. Le marché est effrayant de nos jours. Je suis très déçu que Marvel ait arrêté les New Warriors. J'aurais aimé que Marvel accorde une année de plus au titre parce que je pense que [le nouveau dessinateur] Jamal Igle aurait boosté nos ventes. Je suis sûr que l'annonce de l'annulation ouvrira les yeux des fans, montrera à quel point Marvel est une société démoniaque qui ne laisse pas sa chance aux séries et ne les promotionne pas suffisamment. Je peux comprendre que Marvel ne maintienne pas un titre non rentable, pas qu'il ne fasse pas tout pour qu'il marche."

Plus légèrement, Jay s'étonne encore de la réaction exacerbée de certains fans : "Lorsqu'on change quelque chose, il faut vraiment faire gaffe ! Quand Steve Scott a redesigné le costume de Nova, Marvel a reçu une avalanche de protestations. Cette affaire de costume a occulté l'appréciation de la série elle-même, de son histoire, des dessins. C'est fou !".

Aujourd'hui, Jay Faerber s'est consolé chez DC, auprès de sa copine de toujours Devin Grayson, où les Titans lui tendaient les bras. Cependant, il rêve d'écrire autre chose que des histoires d'adolescents, afin de diversifier son registre et de montrer ce qu'il sait faire. "J'ai eu la chance avec Captain America#23 d'écrire les dialogues d'un vrai adulte sur un scénario de Mark Waid. Ce n'est pas encore une vraie histoire, mais c'est déjà ça !". Les fill-in qu'il s'apprête à faire sur Green Lantern et Flash, plus la mini-série d'Iron-Fist, vont certainement dans le bon sens. Avec le talent dont il fait preuve, ce jeune auteur ira certainement loin.

<Fabrice Sapolsky>

la Boutique COMIC BOX

Tous les prix sont valables en France Métropolitaine (+ Corse)
DOM-TOM-ETRANGER : nous consulter DÉLAIS DE LIVRAISON :
4 À 8 SEMAINES - Dans la limite des stocks disponibles.

Nouveautés

Figurines (AF)

	PP	Ab.	Port
CRIMSON			
Joe, Alex, Lisseth, Scarlett (au choix) - l'unité	115	105	30
Vampiric Alex PREVIEWS EXCLU.	155	149	30
BUFFY [en stock]			
Buffy	119	109	30
Angel, Master, Willow (au choix) - l'unité	99	89	30
LARA CROFT			
L.C.Area 51 12"	229	219	50
L.C JUNGLE 12"	229	219	50
Lara Croft +Yeti 6"	99	89	30
Lara Croft +Requin 6"	99	89	30
DARKCHYLDE			
Darkchylde	99	89	30
Pennance	99	89	40
LADY DEATH			
L.D. Battle Armor	99	89	30
LD Azur PREVIEWS EXCLU	99	89	30
L.D. Bronze TOYFARE EXCLU	99	89	30
MARVEL'S GREATEST MOMENTS			
Cyclope/Dark Phénix	89	79	30
Elektra/Bullseye	89	79	30
MARVEL MODERN AGE			
Captain Britain, Wolverine, Black Bolt, Shang-Shi - l'unité (au choix)	89	79	30
DC - SILVER AGE			
Green Lantern	139	129	30
Black Canary	139	129	30
Green Arrow	139	129	30
SPAWN FIGURES			
NitroRiders , Black Bike, Green Bike, Blue Bike Orange Bike - l'unité	129	119	30
Techno Spawn#2 : Cyber Spawn +Warzone +Gray Thunder	369	359	60
THE TENTH			
Tenth+Espy	99	89	50
Adrenalynn+Lastic	99	89	50
Mystacina+Grave	99	89	50

	PP	Ab.	Port
DIVERS FIGURINES			
Danger Girl : Major Maxim	99	89	30
Movie Maniacs - Punk nhead	99	89	30

Statues (AF)

MINI-BUSTES MARVEL/BOWEN			
Red Skull (Crane Rouge)	399	389	50
Iron-Man	349	339	50
Scarlet Witch (Sorciere Rouge)	349	339	50
STATUES MARVEL			
Captain America Golden Age	1619	1599	60
Captain America Modern Age	1619	1599	60
Daredevil Rouge	1639	1619	60
Iron-Man Golden Age	1880	1850	60
STATUES DIVERS			
Abbey Chase 12"	1880	1850	60
Green Goblin-12"	1379	1369	60
Shi -12"	549	539	60

Posters (B)

MARVEL FAMOUS COVERS			
Magneto, Rogue (Malicia), Cyclope l'unité (au choix)	119	109	30
NightCrawler/Diablo	119	109	30
Tante May	119	109	30

T-Shirts (TS)

Fantastic Four logo (Manches longues) XL	199	189	30
Spider-Man VIII-XL	159	149	30
Joker-Harley Quinn	159	149	30
Daredevil (Quesada)	159	149	30
Kingdom Come Superman logo	159	149	30
Black Widow	159	149	30

Comics Divers (CD)

Avalon Edition Spéciale	35	35	8
Awesome Edition Spéciale	35	35	8
Aria/Angela European Exclusive Ashcan	55	55	8
Buffy Survival Kit (1 comic-book en VO + une fiole d'eau bénite + la croix de Buffy + la bague d'Angel)	160	155	20
Stand-Up Spider-Man (1,75m)	Carton souple 259	249	50

* **FRAIS DE PORT** pour un objet EN FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT. Pour 2 objets commandés ou plus, multiplier ce prix par deux ou nous consulter

Bon de commande

À découper ou à photocopier

NOM
Prénom
Adresse

Code postal Ville Tel. .. .. E-mail :

Référence	Quantité	Prix unitaire	Frais de Port	Prix Total

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC - COMIC BOX,**
328 rue Saint-Jacques 75005 Paris par : Chèque bancaire ou postal

TOTAL ..... F

en direct des USA

STEPHEN CHRISTI JOE ET LES AU

Stephen Platt et Christian Lichtner ont un point commun : Rob Liefeld. Le chef de file d'Awesome a permis leur rencontre et de celle-ci est née Soul Saga. Surfant sur la mode des comics d'héroïc fantasy dopés à la technologie façon Battle Chasers, le coloriste vedette de Liquid! et le dessinateur malchanceux de Fighting American tentent le tout pour le tout avec leur 'creator owned'. Moteur.

Comic Box : Comment vous êtes-vous rencontrés tous les deux ?

Stephen Platt : C'était il y a longtemps. On avait eu l'occasion de travailler ensemble à Extreme studios. Il partait pour créer Liquid!, mais nous avons gardé le contact et, au fil du temps, nous sommes devenus amis. On parlait souvent de faire quelque chose ensemble parce qu'on appréciait chacun le travail de l'autre et qu'on avait à peu près les mêmes idées sur la façon dont il faudrait qu'une série soit faite etc. On avait une synergie créative depuis un certain temps. C'est important de bien se connaître d'un point de vue artistique pour travailler ensemble. Ça aide pour les dialogues, notamment.

Christian Lichtner : On se connaissait depuis longtemps. J'étais un grand fan de son travail. Donc, quand l'opportunité de travailler ensemble s'est présentée, mon choix a été facile à faire !

C.B. : Comment est né Soul Saga ?

S.P. : *Soul Saga* est né dans mes carnets de croquis et dans mes notes personnelles, il y a déjà un bon bout de temps. Ce n'était alors qu'une vague histoire de chevalier en armure, moyenâgeux et futuriste à la fois, avec éventuellement des allers et retours dans le temps et des machines. Un mélange de magie et de science-fiction. J'aime bien l'idée que la magie et la science se rencontrent au lieu de se combattre. Ajoutez à cela des références historiques et... ça a commencé à prendre forme. J'ai montré quelques dessins préparatoires à Chris. Ça lui a plu et on a commencé à dévelop-

per le concept autour de ça. Mais on n'a commencé à en parler sérieusement que lorsqu'Awesome s'est effondré. J'ai fait un bref passage chez Marvel après *Fighting America*. Pendant ce temps, on a encore travaillé tous les deux sur le concept. Ensuite, tout s'est mis à avancer assez vite.

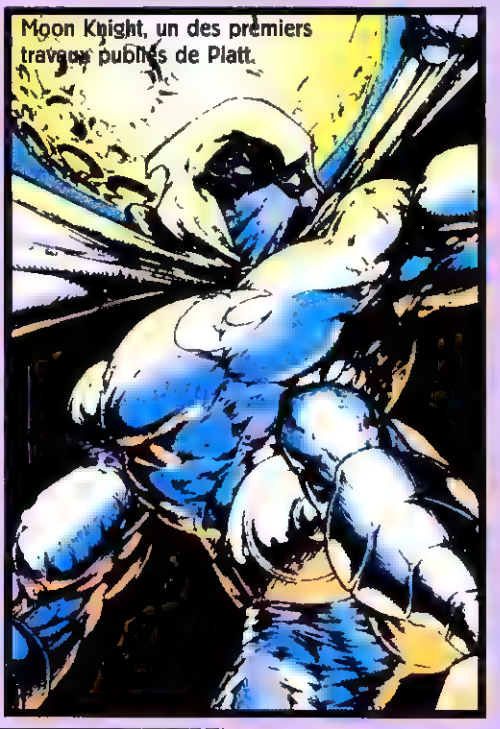
C.L. : On a discuté longtemps de ce qu'on trouverait cool dans un comic-book, et les éléments se sont mis en place petit à petit pour former un tout qui nous convienne.

C.B. : Évidemment, les comparaisons entre Soul Saga et Battlechasers sont fréquentes. Assumez-vous le fait que les deux séries aient le même genre ?

S.P. : J'adore cette comparaison (rires). Ça me rend euphorique ! Si vous voulez me faire un compliment, c'est exactement ce qu'il faut me dire ! (rires) Je ne le prends pas du tout comme un reproche. Joe a ramené l'énergie qui était dans l'univers du jeu vidéo dans le monde des comics. *Battlechasers* a eu un tel impact, a été un tel phénomène que si, aujourd'hui, vous mettez une épée dans la main d'un personnage, la comparaison est inévitable ! L'influence de Joe se ressent beaucoup. Si un épisode de *Battlechasers* sort dans deux mois, je suis sûr que tout le monde va l'acheter parce que c'est une bonne série. Nous ne sommes pas *Battlechasers* et nous n'avons pas forcément le vœu de le devenir. Mais si les gens mettent *Soul Saga* dans la même catégorie que *Battlechasers*, je veux bien. Je prends ça comme un gage de qualité.

EVE Protomecha, l'autre série de Liquid! par Lichtner, Lusen et Garza.

C.L. : Je pense que le style des deux séries est tout de même différent. Après avoir lu plus d'épisodes, les gens en conviendront.


Moon Knight, un des premiers travaux publiés de Platt.

C.B. : Vous êtes un fan de la Table ronde, des chevaliers, etc.

S.P. : Oui, mais pas seulement. On aime bien tous les deux la mythologie en général, la mythologie grecque, la mythologie romaine, la mythologie asiatique, etc. mais il ne s'agit pas d'en prendre des morceaux entiers, simplement d'adapter ce qui nous plaît de façon cool et intéressante. On aime bien aussi l'histoire militaire, l'anthropologie, etc. La consonance des noms, par exemple, est à la fois grecque, irlandaise, etc. Aries, ça fait grec, et Utopa, c'est presque Utopia, la société qui devrait être la plus parfaite possible et qui dysfonctionne complètement. On essaye de faire de tout cela quelque chose d'amusant pour le lecteur et pour nous, et qui, en même temps, lui rappelle des choses que nous avons lues et que nous aimons.

C.B. : Cela a t-il été difficile pour vous de trouver un éditeur ?

S.P. : Franchement, non. Après nous avoir rencontrés, tous les studios que nous avions sollicités étaient d'accord ! Il ne nous restait plus qu'à prendre la bonne décision pour la série et cela à long terme, pas seulement pour les deux ou quatre prochains mois mais pour les deux années à venir. Les gens de Top Cow ayant été très intéressés et très enthousiastes dès le début, on a travaillé avec eux.

C.B. : Alors pourquoi les faire passer chez Image directement au bout de quelques mois à peine...

S.P. : Je ne voudrais pas entrer dans les détails. Il y a des choses qui étaient un peu compliquées et Image les a simplifiées. Ils ont été très arrangeants avec nous et nous sommes confiants. *Soul Saga* et *EVE Protomecha* passent donc chez Image à compter de leurs #4 respectifs. Mais j'ai beaucoup apprécié l'expérience chez Top Cow. Je n'ai rien à dire d'autre. Les deux compagnies sont tellement proches que ça ne change pas grand chose finalement... *

Cable/Wolverine : Stephen Platt dans son univers favori, à découvrir ce mois-ci chez Marvel France.

C.B. : Aries, votre héros, est orphelin. Sa nouvelle famille essaye de le mettre dans le droit chemin, mais on a bien l'impression que son passé va ressurgir et changer sa vie. Qu'est ce que vous nous préparez ?

S.P. : Évidemment, je ne peux rien vous dire de précis, mais c'est vrai que le passé d'Aries va jouer un grand rôle dans son futur. Il ne s'agit pas forcément de la période qu'il a passée avec sa famille, mais plutôt d'événements qui se sont passés avant même qu'il naisse. Son passé avec sa famille biologique, ses ancêtres, vont effectivement changer sa vie, et la perception qu'il s'en fait. Son père et ses frères dans le Dominion lui ont montré le droit chemin. Je ne peux pas vous en dire plus. Je ne veux pas, d'ailleurs (rires).

C.L. : Vous devrez continuer à lire la série pour le savoir (rires).

C.B. : Stephen, il semblerait que Soul Saga mette enfin un terme à vos tribulations en tant qu'artiste de comics... Comment avez-vous pris le fait que vos travaux (Captain America, Fighting American) n'aient finalement pas été publiés ou seulement en partie...

S.P. : J'espère bien que ce temps-là est fini ! (rires) Évidemment, avoir sa propre série n'est pas non plus repo-sant... Mais je suis content. J'avais déjà eu mon propre bureau et, avec *Moon Knight*, j'avais même eu un petit succès. Ça m'avait plu, même si la compagnie (Extreme studios) n'était plus en bonne santé au moment où j'avais fini et rendu mon travail. Je suis optimiste de nature, je ne regarde pas en arrière. *Soul Saga* est une réalité, et c'est tout ce qui compte.

C.B. : Avant le lancement, vous décriviez Soul Saga comme un mélange entre Braveheart et Star Wars. Heureusement pour vous, la série a plus d'éléments magiques et de bonnes idées que de nombreux films. Pourquoi donner autant de crédit à Hollywood ?

S.P. : C'était une façon de résumer ce qu'on voulait faire pour quelqu'un qui n'en avait aucune idée. C'est une formule comme ça, mais ça donne une idée visuelle de notre projet à la personne à laquelle on en parle. En une courte phrase, on arrive à donner plus d'éléments qu'avec un tas de mots. C'est une question d'atmosphère. Ça donne une brève impression, c'est tout.

C.L. : Oui, c'est juste une façon de parler. J'espère qu'à la longue, les gens trouveront que *Soul Saga* est unique en son genre. Mais c'est à eux de voir...

C.B. : Le public en a assez des séries qui s'arrêtent au quatrième épisode. Allez-vous tenir plus longtemps ?

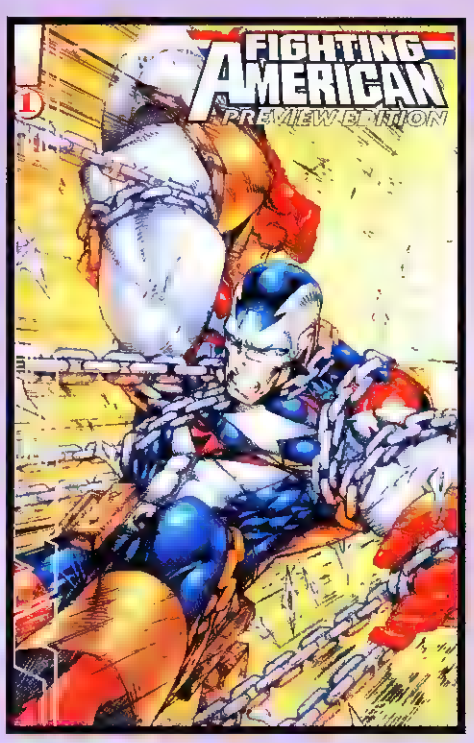
S.P. : Oui ! On a prévu d'être là pour longtemps, de construire le titre et de conserver une qualité qui nous permettra, je l'espère, de fidéliser nos lecteurs. Il ne s'agit pas de s'arrêter au #6. C'est vrai que je comprends le public. Il a le droit d'être énervé par toutes ces annulations. Mais il y a des réalités économiques qu'il faut accepter. Une série qui n'est pas rentable ne peut pas continuer éternellement ! C'est pourquoi je pense que posséder son propre titre est la seule solution pour des artistes. En tout cas pour moi. Travailler pour des studios auxquels les personnages appartiennent, ça finit par avoir quelque chose de frustrant. Même si j'adore Batman, Superman, Wolverine, et les X-Men et que j'aimerais bien les dessiner, c'est difficile de travailler 70 heures par semaine pour le studio. Je ne jette pas pour autant la pierre à ceux qui le font. Je les respecte. C'est le système qui veut ça, mais moi je trouvais ça frustrant. Chris et moi, en tout cas, devions faire autrement.

C.B. : Christian, quel était votre premier travail de colorisation ?

C.L. : Le guide des couleurs de *NewMen #1* à Extreme studios. Ce n'était pas sur ordinateur à l'époque.

C.B. : Quand avez-vous réalisé que la colorisation par ordinateur représentait l'avenir ?

C.L. : J'étais frustré de voir d'autres personnes réinterpréter mes couleurs à l'ordinateur. Ça m'a paru une évolution logique.



Un autre guerrier bourré d'armes et de muscles : Prophet chez Awesome.

C.B. : Comment est-ce que Liquid! est devenu un studio de colorisation aussi connu ?

C.L. : Je ne suis pas sûr que nous soyons si connus que ça. Mais on aime vraiment ce qu'on fait et on espère que cela se voit dans les comics qu'on colorise. Le public est toujours celui qui décide à la fin.

S.P. : Je pense, tout d'abord, que ce sont de grands professionnels, qu'ils travaillent dur, qu'ils sont talentueux et qu'ils ont développé un style de couleurs attrayant qui plaît aux gens. Ils ont véritablement compris ce qu'est la couleur. De plus, ils savent s'adapter, ils écoutent ce que voudrait l'artiste, ce qui est très important. Ils prennent ce que vous leur dites, le digèrent et vous rendent une image très proche de celle que vous aviez en tête. Ce n'est pas très fréquent dans ce milieu. Il ne faut pas oublier que le système du comic-book américain et celui de la BD franco-belge sont très différents. Mes artistes préférés, ceux avec qui j'ai grandi, comme Enki Bilal, Philippe Druillet, Moebius etc. font tout : le dessin, la couleur, etc. Ils n'ont donc pas ce genre de problèmes. Alors que chez nous, c'est plus industrialisé. Le dessinateur donne la page à l'encreur. L'encreur donne la page au coloriste et ainsi de suite. Cela a quelque chose de mécanique, souvent. Même si c'est important pour arriver à fournir le volume de travail dont nous avons besoin.

C.B. : Pas moyen de faire tout vous-même, alors ?

S.P. : Je ne vis pas en France. Je n'ai pas été élevé en France. J'admire ces artistes, et je pense que leurs résultats sont épatants. J'adore *La caste des Meta-Barons*, par exemple. À Los Angeles, on trouve enfin les éditions anglaises ! Je pense qu'*Heavy Metal* a fait un travail très important ici. Je le lisais quand j'avais 10 ans ! J'adorais *Ranxerox*. Je trouvais que c'était magnifique. Mais l'idée d'un artiste qui fait tout tout seul n'est pas très répandue ici. À part Alex Ross, je n'en connais pas !

C.B. : Pour rester sur Heavy Metal, vous avez vu FAKK 2 ?

S.P. : J'en ai vu dix minutes seulement. J'avais bien aimé le style et je trouve que l'animation a l'air meilleure que dans le premier. Mais ça m'étonnerait que ce soit un gros succès ici. Le film a une classification pour adultes, alors ce sera dur…

C.B. : Ah, oui ! On n'y pense pas trop souvent, ici. L'interdiction des films aux moins de 13 ans ne change pas grand-chose. Vous, les Américains, êtes assez puritains…

S.P. : Mais je ne suis pas américain ! Je suis né à Manchester ! J'ai grandi en Angleterre jusqu'à mes sept ans et après à Toronto, au Canada. Je suis arrivé aux USA en 1994, et je suis venu plus particulièrement en Californie pour faire *Soul Saga* avec Chris. L'endroit le plus français que je connaisse, c'est le Québec. Mais, c'est vrai, les USA sont moins libéraux que l'Europe, plus à droite. Paradoxalement, c'est ici que l'industrie du porno est la plus développée !

C.B. : Avec tous ces artistes qui disent qu'avec Fedex l'endroit où ils habitent n'a pas d'importance, c'est étonnant que vous soyez venu à L.A. exprès, non ?

S.P. : Si vous travaillez pour Marvel, par exemple, leurs bureaux sont à New York, vous pouvez habiter n'importe où dans le monde et leur envoyer les pages en une journée, c'est vrai. Mais si vous travaillez dans un studio chez vous et que votre partenaire est loin, je pense que vous ratez quelque chose. Il existe une énergie créative dans le face à face. Il y a des choses que vous n'arrivez pas vraiment à expliquer. verbalement et qu'il vous est plus facile de montrer. Les nouvelles technologies, l'internet etc. réduisent ce fossé mais, pour moi en tout cas, c'est bien mieux d'être ici à côté de Chris.

Entretien réalisé par
<*Lise Benkemoun*>

* *Neanmoins, Top Cow a imposé la mention "pour adultes" à Soul Saga#2, à cause d'une case un peu dénudée… qui d'ailleurs disparaitra des prochaines editions. Vous avez dit "amis" ?*

LE MOIS PROCHAIN

COMIC BOX

NUMERO 33

En Kiosques et librairies spécialisées dès le 5/05

Exclusif !

Le Carne
Croqui
MIKE TU

Voilà votre chance d'apprendre à dessiner avec le créateur de Fathom et Witchblade. Inclus avec Comic Box de mai un carnet de 32 pages + un crayon bleu.

Découvrez le nouvel univers d'Alan Moore 10 pages de BD inédite en couleurs.

les scénaristes (enfin) au pouvoir ?

L'heure serait-elle au changement ? Peut-être. Après des décennies de "dictature" des dessinateurs dans le cœur des fans et des éditeurs, les comics s'ouvrent enfin aux scénaristes. Ces derniers ont, en ce moment, le vent en poupe. Autrefois simples scribes, ils sont désormais pour beaucoup dans la motivation d'achat du lecteur. On les courtise partout, on leur offre même de développer leur propre ligne de comics. Analyse.

Au commencement était le dessin. Et oui, et sans remonter à la préhistoire - quoique -la bande dessinée se caractérise d'abord par le fait qu'elle est une mise en images d'un récit. Dans la bande dessinée américaine, le dessin devient vite prépondérant, annonçant l'avènement d'une société de l'image. Dans les années 80, les comic-books sont à leur zénith en termes de ventes.

En ce temps-là, presque tout se vendait, quelle que soit la qualité du dessin ou du scénario. C'était l'époque des expérimentations et de

LES AUTEURS LES PLUS COURUS

Alan Moore

Nationalité : Anglaise
Resde à : Northhampton
Célèbre pour : Swamp Thing, Watchmen, Suprême, America's Best Comics.
Pourquoi on l'aime : Créativité exceptionnelle, dialogues ciselés.

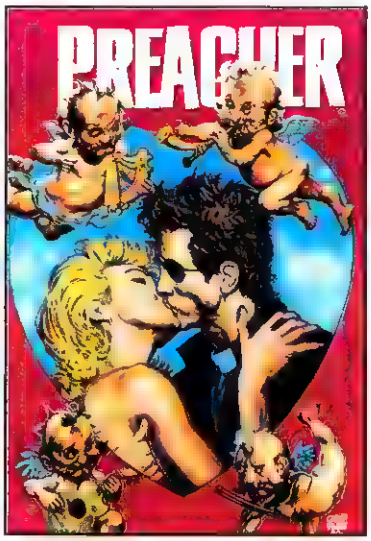
Jeph Loeb

Nationalité : Américaine
Resde à : Los Angeles
Célèbre pour : Superman, Batman, Kaboom, Coven.
Pourquoi on l'aime : Grande sensibilité, Excellente caractérisation des personnages.

"(Ecrire) c'est un métier. Vous devez faire face à la volatilité du statut de freelance en écrivant le mieux possible et en éliminant tous les chiens qui cherchent à réécrire vos histoires. L'histoire, c'est le principal."
Warren Ellis

la grande consommation de comics. La création du label Image en 1992 entérina le fait qu'on pouvait sortir n'importe quel titre (et le vendre à des milliers - voire millions - d'exemplaires) sur le seul nom de son dessinateur. Mais, frappé par la récession au milieu des années 90, le monde des comics fut condamné au changement d'attitude.

Dans les studios, on commença à se rendre compte que le public avait changé, mûri... vieilli. Oui. Le mot "vieux" est lâché. Le lecteur de comics n'était plus un adolescent ou un pré-ado, mais un jeune adulte, voire un adulte. Et lorsqu'il ne se détournait pas purement et simplement de ces comics si "puérils", il attendait des éditeurs qu'ils lui apportent des histoires plus intelligentes, des personnages plus profonds, des sujets plus réfléchis.



DC prit les devants en créant le label Vertigo en 1993. Cette collection, au succès critique incontestable (à défaut d'un raz-de-marée commercial), a tout de suite trouvé son public. Les auteurs, souvent européens et majoritairement anglais, ont su capter les besoins des lecteurs. Occulte, fantastique, bizarre, épouvante, mythologie... tout y est. Les super-héros n'y existent pas (en tout cas sous leur forme costumée). Pour la première fois depuis longtemps, la bande dessinée américaine jetait un œil par-delà l'Atlantique en quête d'inspiration. Elle ne perdra plus l'Europe de vue. Et aujourd'hui, de nombreux auteurs et artistes de tous horizons revendiquent des auteurs européens comme influence majeure.

L'AUTEUR, UNE FORCE TRANQUILLE

Mais revenons à nos auteurs. La mode est donc aux séries dites "writer driven", littéralement "conduites par les auteurs". Ceux-ci ne sont plus de simples pantins destinés à écrire des dialogues et suivre une trame élaborée par leur studio. On les engage pour leur pertinence, leur originalité, leurs idées nouvelles. Une preuve ? Lorsque Joe Quesada et Jimmy Palmiotti fondent la ligne Marvel Knights chez Marvel, leur volonté est de créer une ligne à la fois orientée super-héros et proche du réalisme de Vertigo. Et pour ce faire, quoi de plus simple que d'embaucher des auteurs ayant fait leurs armes dans la ligne de DC : Paul Jenkins, Garth Ennis, Grant Morisson. Coup d'essai, coup de maître. Les titres Marvel Knights sont des succès à la fois critiques et commerciaux. Et même si le dessinateur y est pour beaucoup, la star, c'est l'auteur. C'est bien Jeph Loeb qu'on appelle au chevet d'un Superman mal en point à la fin de l'année dernière.

Le scénario est donc un moteur. Et il

LES 10 COMMANDEMENTS DE L'ÉCRITURE

D'après Chuck Dixon

Voici les règles que je suis. Elles ne vous feront pas gagner un Eisner Award ou avoir une interview mais vous aideront à écrire des comics grand public de qualité qui donne envie au lecteur d'en avoir plus.

1. COMMENCEZ FORT.
Faites démarrer votre histoire sur les chapeaux de roues.

2. METTEZ UNIQUEMENT LES DIALOGUES NÉCESSAIRES.
Juste ce qu'il faut pour être compréhensible.

3. AU MOINS TROIS SCÈNES D'ACTION.
On peut les mélanger ou non mais il y doit y avoir des éléments visuels et en action dans votre histoire.

4. N'OUBLIEZ PAS QUE QUELQU'UN DOIT DESSINER VOTRE RÉCIT.
Ayez pitié du dessinateur. Ne lui faites pas dessiner des choses difficiles en vain et encore.

5. TROUVEZ UNE QUALITÉ À CHAQUE PERSONNAGE.
Même Fatalis a de bons côtés.

6. TROUVEZ UN DÉFAUT À CHAQUE PERSONNAGE.
Même Batman peut être agaçant ou Robin énervant.

7. ÉVITEZ LES REDONDANCES. NE DÉCRIVEZ PAS CE QUE LES LECTEURS PEUVENT VOIR.
Si votre personnage traverse un pont à moto, inutile d'écrire un cartouche pour le dire.

8. CHAQUE COMIC BOOK EST LE PREMIER DE QUELQU'UN.
Conservez un style simple, accessible, basique et facile à suivre.

9. LA DERNIÈRE CASE DE CHAQUE PLANCHE DOIT DONNER ENVIE DE TOURNER LA PAGE.
Il y a quelque chose d'intéressant dans ce dernier panel. "C'est VOUS!"

10. NE FAITES PAS LES INTELLOS !
On ne vous payera pas pour exhiber vos diplômes. Ils veulent un bonne histoire bien rythmée. Ecrivez-la et amusez-vous !

Ces sages paroles sont tirées du site de Chuck : http://www.dixonverse.com

Kurt Busiek
Nationalité : Américaine
Réside à : Vancouver
Célèbre pour : Marvels, Astro City, Avengers
Pourquoi on l'aime : Amour de la continuité Grande culture comics (avec Mark Waid)

Warren Ellis
Nationalité : Anglaise
Réside à : SouthEnd
Célèbre pour : Transmetropolitan, Stormwatch, "Counter X", ...
Pourquoi on l'aime : Un franc-parler sans pitié, une folle énergie créative.

Kevin Smith
Nationalité : Americaine
Réside à : Red Bank, NJ
Célèbre pour : Daredevil et ses films.
Pourquoi on l'aime : Pour Daredevil et ses films.

Tom Strong ne rigole pas

le devient tellement que les studios proposent vite aux auteurs de s'impliquer davantage dans la création de leurs comics. C'en devient même incroyable : sur certaines séries - les *X-Men* par exemple - l'événement n'est plus l'arrivée d'un nouveau dessinateur, mais celle d'un nouvel auteur. Celui-ci est souvent attendu par les 'tifosi' comme le messie ! Et ce n'est pas Chris Claremont, Scott Lobdell, Kurt Busiek ou Mark Waid qui vont nous contredire. Leur contribution aux séries Marvel et DC a eu un impact considérable sur le lectorat. Des séries comme *Avengers Forever* tiennent sur la force du scénario (même si personne ne boude son plaisir sur les planches de Carlos Pacheco), de son rapport à la continuité des séries. Le travail de recherche de Busiek et Pacheco sur ce titre transpire sur chaque case. De la même façon, lorsque Top Cow cherche à étoffer ses séries, elle adjoint à ses dessinateurs de talent des auteurs ayant fait leur preuves, tels que Paul Jenkins ou Scott Lobdell. Il est vrai que le studio de Marc Silvestri s'était taillé une jolie réputation de vivier de bons dessinateurs, au détriment d'une formation intensive de conteurs d'histoires.

Ajoutez à cela les séries "creator-owned", c'est à dire dont les auteurs/artistes possèdent les droits mais qui sont publiées au sein de studios comme DC ou Image, et vous aurez une idée assez générale de ce qu'il se passe.

DES UNIVERS ENTIERS À PORTÉE DE PAGE...

Si Vertigo avait joué les pionniers, c'est Jim Lee et Wildstorm qui donnent le coup d'envoi de la mode des séries "writer driven". Lee arrive à convaincre Alan Moore de créer tout un univers de personnages à sa guise, de choisir les artistes et d'exercer un contrôle absolu sur ce nouvel univers. L'occasion était trop belle pour le scénariste de classiques des comics tels que *Watchmen*, *Swamp Thing*, *Superman* ou, plus récemment, *Suprême* (pour lequel il a obtenu plusieurs prix). Moore l'Anglais invente alors la ligne *America's Best Comics* (les meilleurs comics d'Amérique). Avec des titres comme *Tom Strong*, *League of Extraordinary Gentlemen*, *Promethea*, *Tomorrow Stories* ou *Top Ten*, les lecteurs découvrent un univers tout neuf composé de dizaines de nouveaux personnages. Ici, dès les premières pages, on sent bien que la star n'est pas le dessin mais bien l'histoire.

Il en est de même avec le projet "Counter X" chez Marvel. Jason Liebig, éditeur d'*X-Force*, *Generation X*, *X-Man* et *Cable* a confié à Warren Ellis la tâche de réinventer tout un pan de l'univers mutant. Et après transformation, ces personnages n'auront plus grand chose en commun avec ceux qu'ils étaient. Ellis n'est pas ici un simple scénariste, il accède au rang de co-éditeur avec Liebig (pour quelques mois...). Il a choisi les scénaristes et les artistes qui lui plaisaient et livré la trame à cette équipe. Puis, une fois le travail mis en chantier, il put surveiller de près la progression de ses "poulains". Cette expérience, en plus d'être originale, ouvre la voie à un resserrement des liens entre l'auteur et le studio. Le lecteur peut déjà se frotter les mains : le résultat devrait être à la hauteur de la réputation de Warren Ellis, un des scénaristes les plus prolifiques et les plus doués du moment.

Enfin, lorsque vous êtes scénariste et qu'une ligne dédiée à vos œuvres ne vous suffit pas, vous avez toujours la possibilité de créer un label. C'est le pari qu'ont fait les créateurs de Gorilla Comics. Les auteurs se veulent avant tout des créateurs indépendants. Ils ne craignent pas une pression éditoriale (si ce n'est celle qu'ils s'imposent eux-mêmes) ou pression : *"Lancer une ligne entière de comics dans le marché actuel demande une promotion et des capitaux importants. Nous n'avons donc pas annoncé notre ligne avant d'avoir assuré sur ces deux points pour garantir notre succès"*, dit Kurt Busiek, un des fondateurs. Son compère, Mark Waid, ajoute : *"Les meilleurs comics et les plus connus, de Superman de Siegel & Shuster à Sandman de Neil Gaiman, n'ont pas été inventés par des corporations ou des entreprises mais bien par des créateurs qui ont eu le courage de saisir leur chance, qui font fonctionner leur cervelle pour créer et qui n'hésitent pas à faire le grand saut avec leurs seules idées pour parachute."*

LES AUTEURS LES PLUS COURUS

Garth Ennis

Nationalité : Nord Irlandaise
Reside a : Belfast
Célebre pour : Preacher, Hellblazer, Punisher
Pourquoi on l'aime : Grand sens du realisme, deteste les super-heros.

Paul Jenkins

Nationalité : Anglaise
Reside a : Atlanta (USA)
Celebre pour : Hellblazer, Inhumains, Hulk, Spawn,
Pourquoi on l'aime : Pour ses histoires pleines d'humanité et ses gôuts eclectiques.

LES "AUTEURS-COMPOSITEURS"

Parfois, les créateurs ont trop de talent pour se limiter. Et s'il est plutôt rare que des scénaristes d'origine prennent un crayon pour mettre leurs histoires en images, le contraire est relativement fréquent.

Dans la plupart des cas, selon la norme américaine qui veut que les tâches soient bien séparées, ces dessinateurs commencent par suivre les directives du scénariste qui leur est attaché. Progressivement, ils s'impliquent dans le déroulement de l'histoire (la trame ou "plot"). Dans les grands studios, l'influence des dessinateurs peut grandir à tel point qu'ils peuvent exiger le remplacement du scénariste, voire prendre sa place. Chris Claremont se souvient d'ailleurs bien que son départ des *X-Men*, en 1991, avait un lien indirect avec les ambitions scénaristiques d'un certain Jim Lee. Pas rancunier, Chris avait même accepté de collaborer aux débuts des *WildCATS* de Lee l'année suivante.

Sans aller plus loin dans ce genre d'exemples, il faut bien avouer que la collaboration étroite entre scénariste et dessinateur est nécessaire pour un bon déroulement des opérations. Mais il est vrai que lorsque le dessinateur déborde d'idées, s'encombrer d'un scénariste n'est pas toujours idéal. Et comme le cumul des deux fonctions risque de porter atteinte aux délais de livraison des épisodes, l'auteur-dessinateur peut faire appel à un scripteur, un auteur spécialisé dans la confection des dialogues. Alan Davis s'est ainsi fait épauler par Joe Casey et Terry Kavanagh sur les *X-Men*. Mais, ce rôle de scripteur est aussi une bonne école pour les jeunes scénaristes qui désirent faire leurs preuves.

Dans les comics d'aujourd'hui, de plus en plus de studios accueillent favorablement les "cumulards". Et les plus rapides, comme Dan Jurgens, Pat Lee ou Erik Larsen, s'offrent même le luxe d'écrire plusieurs séries en plus d'en dessiner une autre ! Enfin, cette pratique a deux autres avantages moins nobles. Primo, elle permet au studio d'économiser de l'argent en améliorant l'efficacité de la série. Secundo, en ces temps de crise et de balais incessants d'artistes d'un bout à l'autre de l'échiquier comics, offrir une opportunité de contrôler une série de A à Z retient les créatifs tentés d'aller voir ailleurs. Marvel, coutumier du fait, a ainsi pu garder dans son écurie des valeurs sûres comme Steve Skroce (désormais sur Wolverine) ou Carlos Pacheco (avec les Fantastiques).

Steve Skroce avait déjà fait faux bond à Marvel une fois pour aller chez Awesome. Pour éviter qu'il ne refasse ses valises, il a obtenu un contrôle total sur Wolverine.

LES PIÈCES RAPPORTÉES

Les comics ont depuis longtemps été une source d'inspiration pour d'autres médias (livres, magazines, télévision, cinéma, radio). Mais, ces dernières années, le voyage se fait aussi dans l'autre sens et des scénaristes d'Hollywood ou des écrivains veulent apporter leur pierre à l'édifice comics. Ce qui est particulièrement cocasse, c'est que les meilleurs scénaristes de comics (Neil Gaiman, Scott Lobdell, Alan Moore,...) veulent - et vont - écrire pour le cinéma, au moment où des purs produits de cinéma ou de la télévision (Kevin Smith, Bob Gale, J.M.Straczinski, ...) se lancent dans l'aventure comics. Et avec quel succès ! Kevin Smith dont les films sont de véritables odes aux comic-books (en particulier *MallRats* et *Méprise Multiple*) a triomphé avec Daredevil. Bob Gale (co-auteur des *Retour Vers le Futur* et de *Forrest Gump*) a aidé Batman à remonter la pente du *No Man's Land*.

Après ce tour d'horizon, il apparaît clairement que ces derniers temps, les scénaristes font la pluie et le beau temps à comics-land. Est-ce pour autant une bonne nouvelle ? Pas forcément. Le veillissement d'une grande partie du lectorat, qui exige des scénarii bien construits et divertissants, élève le niveau mais met les éditeurs dans l'embarras. Comment renouveler le lectorat et attirer des jeunes, tout en préservant l'intérêt des lecteurs les plus fidèles ? C'est un peu la quadrature du cercle. Et, aujourd'hui, toutes les tentatives de reconquête d'un public plus jeune (les adolescents) ont été des échecs ou des demi-succès. Le triste arrêt de *Nova* puis des *New Warriors* venant renforcer cette impression. À l'heure où les comics sont concurrencés par d'autres formes de loisirs, les studios doivent modifier leur offre pour rendre leurs séries attractives. On connaît les causes, on connaît les conséquences, quant au dénouement... c'est une autre histoire.

<Fabrice Sapolsky>

Mark Waid

Nationalité : Américaine
Réside à : Brooklyn (NY)
Célèbre pour : avoir écrit presque tous les comics actuels !
Pourquoi on l'aime : Il est une encyclopédie vivante des comics (avec Kurt Busiek).

Joe Kelly

Nationalité : Américaine
Réside à : Merrick
Célèbre pour : X-Men, Superman, M-Rex, Deadpool
Pourquoi on l'aime : l'humour et un talent pour faire oublier ses dialogues à rallonge !

Brian Holguin

Nationalité : Américaine
Réside à : Los Angeles
Célèbre pour : Aria, Spawn...
Pourquoi on l'aime : Parce qu'il aime qu'on aime ce qu'il fait !

ALAN DAVIS

LE MODÈLE ANGLAIS

Même s'il est très modeste, Alan Davis sait que son travail est très apprécié aussi bien par les lecteurs que par les pros. Figure marquante d'une certaine BD, Davis est admiré pour son travail sur l'univers des X-Men et de la JLA. Alors que son cycle X-Men s'achève aux USA et débute en France, nous avons voulu connaître ce gentleman à l'humour froid et au talent immense.

Comic Box : Quel est votre premier souvenir de comics en tant que dessinateur ?

Alan Davis : Si vous voulez parler de mon premier travail publié, c'était une courte histoire de cinq pages de Captain Britain chez Marvel UK. Je ne pensais pas que cela deviendrait un travail régulier à l'époque. Le comic-book n'était alors pour moi qu'un hobby.

C.B. : Captain Britain... Vous paraissez avoir une relation privilégiée avec ce personnage. Diriez-vous qu'il est votre porte-parole comics ?

A.D. : Pas vraiment, non. C'est plutôt un personnage qui me poursuit ! Ce n'est pas moi qui veux le faire à tout prix ! Quand j'ai commencé en Angleterre, c'était le seul personnage qu'on me proposait... Et comme j'ai eu un peu de succès avec, j'ai continué ! Et quand j'ai commencé à travailler aux USA, chez DC notamment, Chris Claremont m'a d'abord proposé de travailler sur les X-Men. Puis il est arrivé avec le concept d'Excalibur, et Captain Britain était prévu dedans. D'autant plus que c'est Chris Claremont qui avait déjà créé Captain Britain à la fin des années 70, je crois. Je ne désirais donc pas spécialement le dessiner, mais ça s'est trouvé comme ça !

C.B. : Ses aventures sont très difficiles à trouver maintenant. Avez-vous entendu parler d'un projet de trade paperback ?

A.D. : Non. Le TPB est sorti il y a 7 ou 8 ans, si je ne me trompe pas. Et puis, ensuite, il y a eu la mini-série, il y a 4 ou 5 ans, mais c'est tout.

C.B. : Revenons à Chris Claremont dont vous avez déjà parlé. Ironiquement, il va vous succéder en tant que scénariste des X-Men. Comment se fera la transition ?

A.D. : Je ne sais pas vraiment. On lui a transmis tous les scénarios que j'avais écrits. À lui de voir ce qu'il va en faire. Je ne sais pas s'il a changé des choses ou pas. D'abord parce que, de toute façon, je ne m'occupais pas des dialogues. Et, ensuite, parce que nous n'avons pas vraiment eu le temps, Chris et moi, d'avoir une discussion sérieuse à ce sujet.

C.B. : Toujours à propos de Chris : pouvez-vous nous en dire plus sur les coulisses d'Excalibur ?

A.D. : Marvel voulait vraiment faire un autre titre X et Chris voulait travailler avec moi. Il m'a parlé de cette idée d'une équipe X européenne composée de Captain Britain et d'autres personnages populaires qui avaient peut-être été un peu usés par Marvel et à qui cela ferait du bien d'être dans un autre titre qui ait une identité différente. L'éditeur pensait qu'il fallait faire dans le genre cosmique, mais plus drôle. Je n'avais pas tellement d'influence là-dessus au début, même si j'ai essayé de mettre un peu d'humour au service de la série. Je suivais vraiment ce que Chris disait. Je crois que je ne me suis pas senti à l'aise sur ce titre avant le #10 ou 12 !

C.B. : Mais vous êtes tout de même fier de cette série, non ?

A.D. : J'ai toujours des sentiments très mitigés par rapport à tout ce que je fais. Vous essayez de faire quelque chose d'excellent, et après il faut vous contenter de la réalité...

C.B. : C'est de la modestie…

A.D. : Non, non, vraiment. L'exécution n'est jamais aussi réussie que la conception. Dans vos yeux et dans votre tête, c'est beau, presque parfait même, mais dès que ça arrive à vos bras et à vos mains, ça perd de sa superbe !

C.B. : Disons que le lecteur qui n'est pas dans votre tête et qui ne voit donc que le résultat peut être satisfait quand même…

A.D. : Sans vouloir leur faire injure, en tant qu'artiste, vous poursuivez votre propre vision, indépendamment de vos lecteurs. Vous vous fixez des standards, comme un certain niveau d'écriture, de qualité, de dessins, et vous essayez d'atteindre cela. C'est tout !

C.B. : Est-ce à cause de déceptions de ce genre que vous avez décidé d'écrire vous-même les scénarios des séries que vous dessinez, comme c'est le cas actuellement pour les épisodes d'X-Men ?

A.D. : Non, dans le cas des X-Men, c'est plutôt un concours de circonstances. C'est vrai que j'avais déjà écrit Excalibur pendant douze épisodes et que, depuis, j'avais essayé d'accumuler plusieurs expériences dans le domaine de l'écriture. Pour JLA The Nail, par exemple, que j'ai écrit pour DC, cela avait été très difficile et m'avait vraiment pris beaucoup de temps. J'en suis sorti éreinté. Or, le lendemain du jour où j'avais fini ce projet, Chris m'a appelé pour me demander de dessiner des épisodes des X-Men parce qu'ils avaient certains problèmes sur le titre. Je lui dis d'accord pour six épisodes, et c'est tout. Puis d'autres problèmes apparaissent et l'éditeur me demande d'écrire la trame pour un épisode. Je dis OK, et je le fais. Marvel est satisfait de ce coup d'essai et me demande de le faire pour tous les épisodes que je dessine. Je réponds encore OK et, de fil en aiguille, ils me demandent également d'écrire la trame d'autres séries X, et ce que je pensais être un petit projet s'est transformé en un assez lourd engagement, plus même que The Nail ! Je pensais travailler six mois sur les X-men, et j'y suis déjà depuis 18 mois !

C.B. : Vous avez mentionné JLA The Nail. De nombreux fans pensent qu'il s'agit d'un de vos meilleurs travaux. Comment vous est venue cette idée d'un monde sans Superman ?

A.D. : Archie Goodwin m'avait donné l'opportunité de faire un Elseworlds (un épisode qui se déroule dans un univers alternatif). Et, ce qui est fantastique dans ce genre de projet, c'est que vous pouvez prendre n'importe quel personnage de l'univers DC et en faire ce que vous voulez, du moment que c'est différent de ce qui a déjà été fait ! Parmi mes histoires préférées, beaucoup sont des Elseworlds, pour la liberté qu'on y trouve. L'artiste, n'ayant pas à se soucier de la continuité, fait ce dont il rêve ! Bref, j'ai eu l'idée, un jour, en parlant à Archie, de faire avec Superman quelque chose de proche de La vie est belle de Frank Capra. Et, donc, de voir ce que serait le monde sans Superman et ce qu'il serait devenu, lui, si son enfance avait été différente. Mais entre cette idée et la sortie de JLA The Nail, 5 années se sont écoulées, notamment parce qu'à l'époque la JLA n'avait pas sa série régulière. Voilà !

" J'ai toujours des sentiments très mitigés par rapport à tout ce que je fais. Vous essayez de faire quelque chose d'excellent, et après il faut vous contenter de la réalité..."

C.B. : Et, entre temps, Archie Goodwin est mort… Mais il semble que tous ceux qui l'ont connu disent que c'était quelqu'un de fantastique…

A.D. : Oui, il est mort avant d'avoir vu The Nail publié… Il était petit, très poli, un peu à l'image d'un professeur intelligent. Et puis il était tellement gentil, tellement honnête. Jamais critique, ou politique, ce qui est, me semble-t-il, à peu près unique dans le monde des comics. Il essayait vraiment d'aider tout le monde. Le contraste était impressionnant entre sa petite taille et sa grandeur spirituelle.

C.B. : Pour revenir aux X-Men, cette série, c'est bien connu, est fermement dirigée par ses éditeurs. Comment avez-vous vécu la pression pendant cette année ?

A.D. : Je n'ai jamais eu de problèmes avec eux. D'abord, s'ils voulaient un autre genre d'histoires, ils ne m'auraient pas demandé de continuer. En plus, tout le temps où j'ai écrit ces épisodes, ce n'était pas dans l'espoir de devenir le scénariste régulier des X-Men, c'était juste pour aider le titre et parce qu'on me l'avait demandé. Et même si ce n'est pas toujours facile,

d'un point de vue professionnel, lorsque vous écrivez les X-Men, vous devez travailler avec l'éditeur des X-men parce que votre histoire a des répercussions dans d'autres titres comme Wolverine, Gambit, Cable, Generation X, X-Factor, etc. Je pense que lorsque vous êtes engagé pour un boulot, le mieux est de rester fidèle à ce que vous êtes, et pas de se réinventer soi-même pour satisfaire les souhaits d'un éditeur. L'éditeur qui voudrait ça n'a qu'à écrire l'histoire tout seul !

C.B. : Vous avez quitté les Quatre Fantastiques après seulement trois épisodes. Pourquoi ? Parce que Scott Lobdell se faisait virer ?

A.D. : Du tout ! La véritable histoire n'est pas vraiment intéressante, d'ailleurs...(rires) Je travaillais sur JLA The Nail et je discutais en même temps avec Marvel de mon projet de faire une mini-série de Killraven. Je voulais faire les deux en même temps pour ne pas être dépendant d'une seule compagnie. Car, lorsque vous faites des projets spéciaux, il peut se passer n'importe quoi : une révision de contrat, un report de publication, un changement de stratégie, etc. et ça vous cause des problèmes. Bref, ces deux projets prenaient beaucoup de temps et avaient tous les deux des deadlines assez serrées, donc, finalement, je ne pouvais pas les faire en même temps. The Nail était déjà bien avancée : j'avais toute l'histoire et j'avais commencé à dessiner le premier épisode. J'ai donc demandé à Marvel de reporter Killraven et ils ont dit oui, en m'assurant que quel que soit le moment que je choisirais pour le faire, ils seraient toujours preneurs. Je me consacre donc à The Nail, et je réalise un jour qu'entre mon dernier travail publié, Clandestine en l'occurrence, et la parution de The Nail, il se passerait plus d'un an, voire un an et demi. Et ça m'inquiétait parce que ce n'est pas bien du tout pour un artiste de ne pas avoir de travaux publiés pendant une si longue période. À ce moment-là, il s'est trouvé que Mark Farmer (son encreur) m'a appelé pour me dire qu'Adam Kubert allait arrêter de dessiner les FF*. Et j'ai appelé Bob Harras pour lui dire que si c'était vrai, j'aimerais bien en faire trois épisodes, juste pour avoir quelque chose de publié cette année-là. Et on est tombé d'accord. Et comme le premier épisode était un double, on peut dire que j'en ai fait quatre...

C.B. : Des regrets ? Les personnages semblaient vous plaire...

A.D. : Oui. J'essaye de m'amuser dans tous les projets où je m'investis. Mais c'est vrai que si l'on compare, par exemple, avec les X-men dont je n'aime pas toujours les couleurs ni les dialogues et que finalement je trouve pauvres certaines fois, j'ai préféré les FF. J'aimais bien la colorisation et Scott Lobdell avait concocté quelques bonnes scènes.

C.B. : Vous n'avez jamais cédé à la tentation du rêve américain...

A.D. : J'habite à trois minutes à pied de l'endroit où je suis né, et cela me convient très bien. (rires)

C.B. : Les scénaristes anglais forment le haut du panier. Warren Ellis a même dit un jour que les Anglais avaient inventé les Américains pour se moquer d'eux. Qu'en pensez-vous, vous qui êtes anglais ?

A.D. : Je ne sais pas... Je pense que pour travailler dans les comics, il faut d'abord être un conteur d'histoires, et un artiste ou un scénariste après. Il y a finalement peu d'Américains, si l'on y regarde bien, qui travaillent dans les comics à un certain niveau. John Byrne ou Chris Claremont sont nés en Angleterre, par exemple. De nombreux dessinateurs espagnols ont du succès, etc. L'héritage européen me paraît important pour faire du bon travail. Peut-être aussi que les scénaristes américains préfèrent écrire pour le cinéma ou pour la télévision parce que cela rapporte plus tout simplement ! Vous qui êtes française, vous devez bien voir la différence. En France, la bande dessinée est considérée comme un art ; elle est respectée et lue par des tas de gens. Aux USA, ce sont souvent ceux qui ne lisent pas bien ou pas du tout qui lisent des comics... C'est une perception totalement différente. En plus, les comics ont visiblement perdu la bataille face à Internet, aux radios, aux jeux vidéos et à la TV.

C.B. : Que devient votre projet Killraven ? Quand verra-t-il le jour ?

A.D. : Je vais commencer à y travailler sérieusement en juin 2000, donc il ne

Gen 13 is ™, © & ® 2000 Wildstorm Productions an imprit of DC Comics - All right reserved.

Canal+ image & Jacques Le Glou
présentent

HEAVY METAL
F.A.K.2
LE FILM

SELECTION
GERARMER
FANTASTIC
ARTS 2000

avec les voix de MICHAEL IRONSIDE - JULIE STRAIN EASTMAN - BILLY IDOL

réalisation MICHEL LEMIRE & MICHAEL COLDEWEY - musique originale FREDERIC TALGORN - son SYLVAIN BOURGAULT - montage BRIGITTE BREAULT

coproduction CINE-GROUPE & HELKON MEDIA avec DAS WERK - postproduction MICHEL WACHNUC, ANDRE-GILLES GAGNE & CHRISTINA JAHN - production déléguée DANIELLE JOUBERT & HASMIG MARAGIAN - production exécutive JACQUES PETTIGREW, WERNER KOENIG & PHILIPPE DIAZ

d'après la bande dessinée de KEVIN EASTMAN, SIMON BISLEY & ERIC TALBOT - scénario ROBERT PAYNE CABEEN - production JACQUES PETTIGREW & MICHEL LEMIRE - © CINE-GROUPE - HELKON 1999

bande originale du film disponible chez BMG © RESTLESS RECORDS

EUROZOOM

COMIC BOX

GAME ONE

OÜI 102.3 FM

INTERDIT AUX MOINS DE 12 ANS

devrait pas paraître avant 2001. Mais je finis par m'habituer à ces délais. Je disais tout à l'heure que The Nail m'avait pris cinq ans à finaliser. Finalement, le temps vous aide à vous concentrer sur l'essentiel, à chercher toutes les possibilités d'histoire et le résultat n'en est que meilleur.

C.B. : Qu'est-ce qui vous plaît le plus chez les personnages sur lesquels vous travaillez ?

A.D. : Je pense qu'il faut toujours trouver quelque chose qui vous plaise dans les personnages, des facettes d'eux-mêmes qui vous séduisent ou dont vous vous sentez proches. Généralement, c'est facile de travailler sur des personnages avec lesquels vous avez grandi. Mais il faut aussi trouver chez eux matière à les faire évoluer, tout en conservant leur intégrité.

C.B. : Comment se passent vos journées de travail ?

A.D. : De façon peu professionnelle ! (rires) Je travaille quand je le sens, et je ne travaille pas quand l'inspiration n'y est pas. Ce n'est pas très régulier ! Disons que ça donne des jours où je travaille dès que je me lève et jusqu'à tard dans la nuit, et d'autres où je me contente de faire quelques sketches et de réfléchir. Il m'arrive aussi d'enchaîner plusieurs pages à la suite. Ça dépend.

" Je pense que pour travailler dans les comics, il faut d'abord être un conteur d'histoires, et un artiste ou un scénariste après."

C.B. : Votre style a été très imité. Vous aviez du succès en faisant du cartoony avant que ce soit la mode, et vous êtes désormais une icône pour une génération de nouveaux dessinateurs. Comment vivez-vous cela ?

A.D. : Je pense qu'il existe une évolution globale du dessin à laquelle chacun participe. Par exemple, si l'on prend mes artistes préférés comme Neal Adams, Steve Ditko, Gil Kane, Barry Smith, et que l'on regarde mon travail, je pourrais vous montrer leurs influences, ce que chacun m'a apporté. Le public voit plus facilement l'influence de Neal Adams dans mes dessins, mais les autres sont tout aussi importants, dans le dessin des visages, par exemple. Hogart et Drake m'ont également influencé. Il faut se dire que vous faites partie d'une continuité, d'une évolution. Il y a une différence entre les gens qui copient votre travail et ne font en quelque sorte que décalquer, et ceux qui l'utilisent comme influence pour avancer et déterminer leur propre style.

C.B. : Y a-t-il encore des personnages que vous rêvez de dessiner ?

A.D. : Honnêtement, je crois que j'ai déjà fait ce dont je rêvais (rires) parce que j'en ai fait tellement ! Je me sens un peu comme ce petit garçon qu'on a amené dans un magasin de chocolats, qui en a mangé des dizaines et à qui on demande "Tu en veux encore ?", alors qu'il est prêt à exploser ! Disons qu'en ce moment, je ne sais pas trop quoi répondre à cette question.

C.B. : Et à propos de Clandestine ? La série ne s'est pas terminée. Vous avez eu le sentiment d'être mal compris ?

A.D. : Disons que c'était politique. Je venais de terminer mon travail sur Excalibur, et j'avais du mal à me convaincre moi-même que je pouvais être à la fois scénariste et dessinateur. On m'avait prévenu chez Marvel que mon travail serait désormais plus "contrôlé", et j'avais donc plus ou moins l'intention de me concentrer sur le dessin. D'autant plus qu'on m'avait fait quelques offres intéressantes, notamment chez DC. Mais, à ce moment-là, Paul Liri, qui était l'éditeur en chef de Marvel UK, m'a garanti une entière liberté artistique. Je serais moins bien payé, mais rien dans mon travail ne serait changé. J'ai donc accepté et Clandestine a vu le jour sous la bannière Marvel UK. Malheureusement, les 25 autres titres que cette compagnie publiait ont été arrêtés parce que les ventes plongeaient, et je me suis retrouvé le seul employé de Marvel UK ! Là-dessus a eu lieu un cafouillage entre les USA et l'Angleterre. Les Américains croyaient que l'Angleterre allait promouvoir le titre et vice-versa, si bien que personne ne l'a fait et qu'il est sorti comme ça, sans aucune promotion ! Quand j'ai vu les ventes, au début, j'étais catastrophé. Mais, des années après, quand j'ai discuté avec des tas de gens, ils m'ont dit que c'était déjà une belle réussite ! Forcément, je me dis toujours que cela aurait été mieux avec de la promotion, mais les gens me répondent qu'il y a de quoi être satisfait, que ça n'a pas été un four ! Bref, j'essayais de fournir le meilleur travail possible, mais quand je me suis demandé si quelqu'un allait le voir ou pas, j'ai décidé d'arrêter la série au bout de huit épisodes. J'étais déçu, mais bon... J'ai eu l'occasion d'en faire encore un peu avec le one-shot Clandestine/X-Men et je m'y remettrai peut-être un de ces jours ! J'ai encore un tas d'histoires dans mon sac.

Entretien réalisé par
<Lise Benkemoun>

[1]Ici, Alan fait une erreur Avant lui, les FF étaient dessinés par Brett Brooth dans la saga Heroes reborn. Kubert avait, en revanche, dessiné les FF dans Onslaught : Marvel Universe.

Match de BOX

REQUIEM POUR LA JLA...

C'est vraiment dommage ! Je la regretterai *"faute d'un public assez nombreux ou assez enthousiaste..."* (pour le nombre, je n'y pouvais rien, je n'allais pas en acheter plusieurs exemplaires !) mais l'enthousiasme, j'en ai à revendre. Du bonheur à chaque lecture, contrairement aux *X-Men* qui ne me procurent plus aucune émotion depuis fort longtemps (depuis le départ de Claremont, c'est dire...). Du comic-book à l'ancienne, peut-être, mais qui fait rêver, et c'est tout ce que je lui demande. Zut ! On va me dire que c'est trop tard pour défendre la *JLA*. J'aurais dû écrire une lettre par semaine mais je n'ai pas eu le temps, désolé ! DC, via Semic, nous apporte plein de trucs extras, mais si nous sommes peu à nous en rendre compte, on n'en aura bientôt plus du tout ! *Birds of Prey* et *JLA/Titans* étaient de toute beauté. Est-ce que les ventes laissent espérer un retour prochain ? J'espère surtout retrouver Black Canary et Oracle... *Ghost, Body bags* et *M&O'B* ou tous les *Batman* et *Kingdom Come* m'apportent encore du plaisir à chaque lecture, ainsi que *Rising Stars, Wildcats* et *Stormwatch*. Donc bravo à Semic pour sa politique éditoriale ! Mais (oui, il y a un mais) c'est regrettable que Semic ne fasse pas plus de marketing. Je m'explique : ces séries magnifiques sortent pratiquement en loucedé . le lecteur (moi) n'est pas mis en appétit avant avec des "Prochainement ne manquez pas..." ou "L'arrivée du chef d'œuvre du-gars-qui-a-fait-Babylon-5-et-qui-a-un-nom-imprononçable". Un jour, par hasard, tu remarques un nouveau titre qui se trouve être génial ! Plus de titres DC pourraient peut-être se stimuler mutuellement par un effet coopératif. En tout cas, le format album est parfait. Si *Birds of Prey* est rentable sous cette forme comme les *Batman*, je dis bravo, on en veut d'autres ! Chez Marvel, c'est le contraire : il y a des révolutions tous les temps ! FA-BU-LEUX !!!! LE TOUT NOUVEAU SPIDERMAN !!! Et, en fait, c'est pareil qu'avant ! Ou alors, il y a effectivement un truc dément de prévu (SUPRÊME...) et il ne sort pas ! (OÙ EST SUPRÊME ????) Vive Semic, vive Comic Box, vive DC, Vive Marvel et vivent Image et Dark Horse : que du bon, surtout !

Denis Dupuy , Bordeaux

Dessins de Fafali

Cher Denis,
nous qui avons défendu JLA depuis le début, nous déplorons également son arrêt. Semic a fait ce qu'il a pu pour le maintenir le plus longtemps possible. Note que cela ne les décourage en rien de continuer à publier du DC.

PLUS DE DOSSIERS ET DE HORS-SÉRIES

Serait-il possible de faire, une fois de temps en temps, des dossiers concernant des maxi-séries ou des crossovers tels que *Trahison* ou *X-Tinction* et leurs effets sur la continuité des séries concernées, l'impact que cela a eu sur la suite, un guide de lecture (VO et VF) avec renvois aux numéros antérieurs qui sont concernés, etc. Pourriez-vous, s'il vous plaît, chroniquer la nouvelle ligne CROSSGen Comics ? Elle me semble très prometteuse, vu ce qu'il s'en dit. Pourquoi ne pas publier les maxi-crossovers DC tels que *No Man's Land* ? Pour terminer, pouvez-vous m'expliquer ce qui cause les retards très fréquents de Génération Comics ? Je dois souvent attendre un mois ou plus pour obtenir ce que j'attends.

François Dubuc
f_dubuc@club-internet.fr

Dessin : Marc Dijon-louvel

Cher François,
1) Il y aura d'autres hors-séries thématiques où nous aborderons les sujets qui t'intéressent.
2) Le guide de lecture VO n'est pas pertinent. Comme tu le sais peut-être, la majorité des lecteurs de comics en France les achètent en VF.
3) CrossGen Comics ne commence qu'en juin aux USA. Nous vous présenterons très bientôt un reportage très complet dans les locaux de ce nouveau studio.
4) Les crossovers comme* No Man's Land *s'étirent sur près d'un an. Ils sont donc difficiles à publier. Cela dit, il ne faut jamais dire jamais.
5) Les retards de Gen Comics sont dûs aux problèmes que rencontrent les gens de Panini à se faire envoyer le matériel nécessaire à la publication. Eh oui, nos amis américains ne sont pas toujours très véloces !

DES QUESTIONS...

Je voudrais tout d'abord vous féliciter et j'ai quelques questions :
1- À quel numéro J.scott Campbell a-t-il quitté la série *Gen13* ?
2- Est-ce qu'il existe un comic-book de *Matrix* ? Si oui, comment peut-on l'obtenir?
3- Pour quand peut-on espérer *Battle chasers n°3* ?
4- Existe-t-il un TOP 10 comics français ?
5- Pourquoi n'avoir pas mis l'épée de Garrison (*Battle Chasers*) dans votre article sur la magie et le mystique, dans la preuve par l'objet ?
6- Et pour quand *Soul Saga* en france?

Baptiste Condominas

Cher Baptiste,
1) Campbell a quitté Gen 13 au #20 (VI Gen 13#14 en VF).
2) Oui, il y en a eu un mais il est très rare. Il circule dans quelques comic-shops et dans les conventions aux USA.
3) Ce mais-ci, Semic ayant encore dû décaler la sortie pour des problèmes techniques.
4) Non.
5) Parce qu'on ne pouvait pas mettre tous les objets mystiques.
6) Ne nous pressons pas. Il n'y a encore que 2 épisodes de parus. L'attente de BattleChasers ne vous a pas vacciné ?

L'HEURE EST GRAVE!

D'après des informations glanées auprès de mes libraires de bande dessinée habituels, l'éditeur Le Téméraire aurait fait faillite Si c'est le cas, que vont devenir des séries aussi brillantes et intelligentes que *Preacher* et *Les Invisibles* ? Ne pas connaître la suite et la fin des exploits de Jesse Custer, ne pas savoir jusqu'où peut aller Grant Morrison dans son scénario déjanté et paranoïaque est tout simplement horrible. Tout de même, des éditeurs qui veulent se mettre à éditer des comics, ça ne manque pas par les temps qui courent : Marvel, Semic, Delcourt, Soleil, les Humanos... Il va bien y en avoir un assez courageux pour prendre la suite de la publication de ces magnifiques séries !! Aujourd'hui, *Preacher* est à cinq épisodes de sa conclusion en V.O., *Les Invisibles* à deux épisodes, et vous savez bien que pour trouver des vieux numéros dans les comic-shops, c'est galère... Alors intercédez en notre faveur, pour nous, pauvres lecteurs, pour que Vertigo ne s'éteigne pas en France (...). Bienvenue aussi à Spark, même si je partage votre avis sur l'attelage *Planetary-ABC* qui fait un peu bancal ; ce n'est pas que ces séries soient mauvaises, bien au contraire, mais de là à les rassembler dans une seule revue, c'est plus discutable

Charles.

Cher Charles,
Vertigo devrait être repris par un ou plusieurs autres éditeurs. Nous vous tiendrons informé de toute annonce officielle.

- IZOD

DROIT DE RÉPONSE DE SEMIC

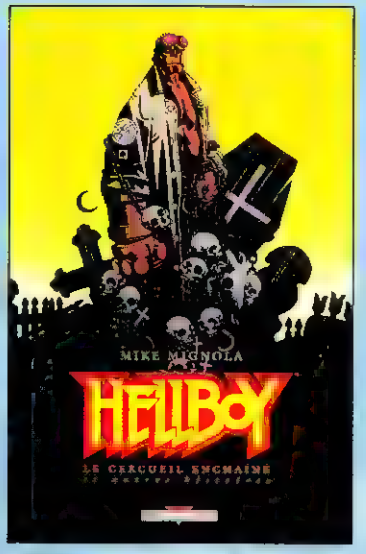
Kiss ne s'est pas arrêté. Nous avons juste mis le titre en hiatus de parution, le temps de voir comment il se comportait sur un marché déjà bien encombré. Il s'avère que les résultats sont suffisamment rassurants, contrairement à ce que prétend Joris Messin, pour poursuivre la série.

Mr Shadow nous interpelle à propos de *Sam&Twitch*/*Spawn* et des publications DC

• Je ne vois pas en quoi "l'insertion de *Sam & Twitch* dans *Spawn* passe à l'as" Ne sachant pas exactement ce qu'il entend par là, je ne peux que me contenter d'expliquer notre choix : le magazine *Spawn* français est mensuel et proposait jusque-là 2 épisodes US. Nous allions parvenir au niveau des episodes US et nous fallait donc choisir de passer *Spawn* VF bimestriel ou le maintenir mensuel en incorporant une autre série. Notre choix s'est porté sur *Sam&Twitch*, qui apporte une touche complémentaire, reste en relation avec la série principale *Spawn* et est intrinsèquement un excellent titre. Je ne vois pas en quoi il pourrait s'agir là d'une quelconque "dérive", pour reprendre ses termes. Nous travaillons au contraire à donner une plus grande cohérence éditoriale à l'ensemble de nos publications.

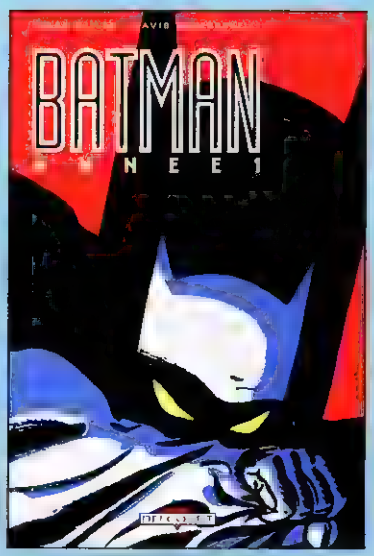
• Quant à DC, nous sommes les premiers à essayer de nouvelles choses sur cet univers que nous apprécions particulièrement. Malgré nos efforts, *JLA* n'a JAMAIS été rentable, ce qui motive notre décision de l'arrêter. Cela ne nous empêche pas d'avoir relancé un titre trimestriel *Batman*, mais aussi *Special DC*, qui sert désormais de banc d'essai pour d'éventuelles séries régulières. La décision de lancer - non sans risques - *Birds of Prey*, une série liée à l'univers de Batman, est née du relatif succès rencontré sur *Special DC#6* consacré à *BoP*. Le marché, encombré à l'heure actuelle, mais aussi les tentatives infructueuses effectuées par d'autres éditeurs, incitent à la prudence quoiqu'en pensent une minorité d'amateurs de DC qui, certes, s'expriment haut et fort. Quant à la perspective de publier en kiosques les albums d'Alex Ross, que Shadow nous fasse au moins confiance pour avoir demandé les droits à l'éditeur US. Cependant, DC n'a pas donné suite à nos propositions : nous sommes à plupart du temps totalement dépendants de la volonté de nos partenaires américains.

Thierry Mornet - Rédacteur en Chef de Semic



Hellboy – Le Cercueil enchaîné

Batman – Rire et Mourir



Batman – Année 1

Alan Moore
Mike Mignola
Frank Miller

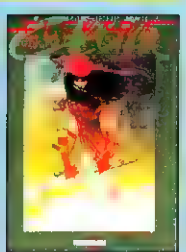
Les plus grands auteurs de super-héros dans leurs œuvres magistrales

Hellboy 1

V pour vendetta

Watchmen

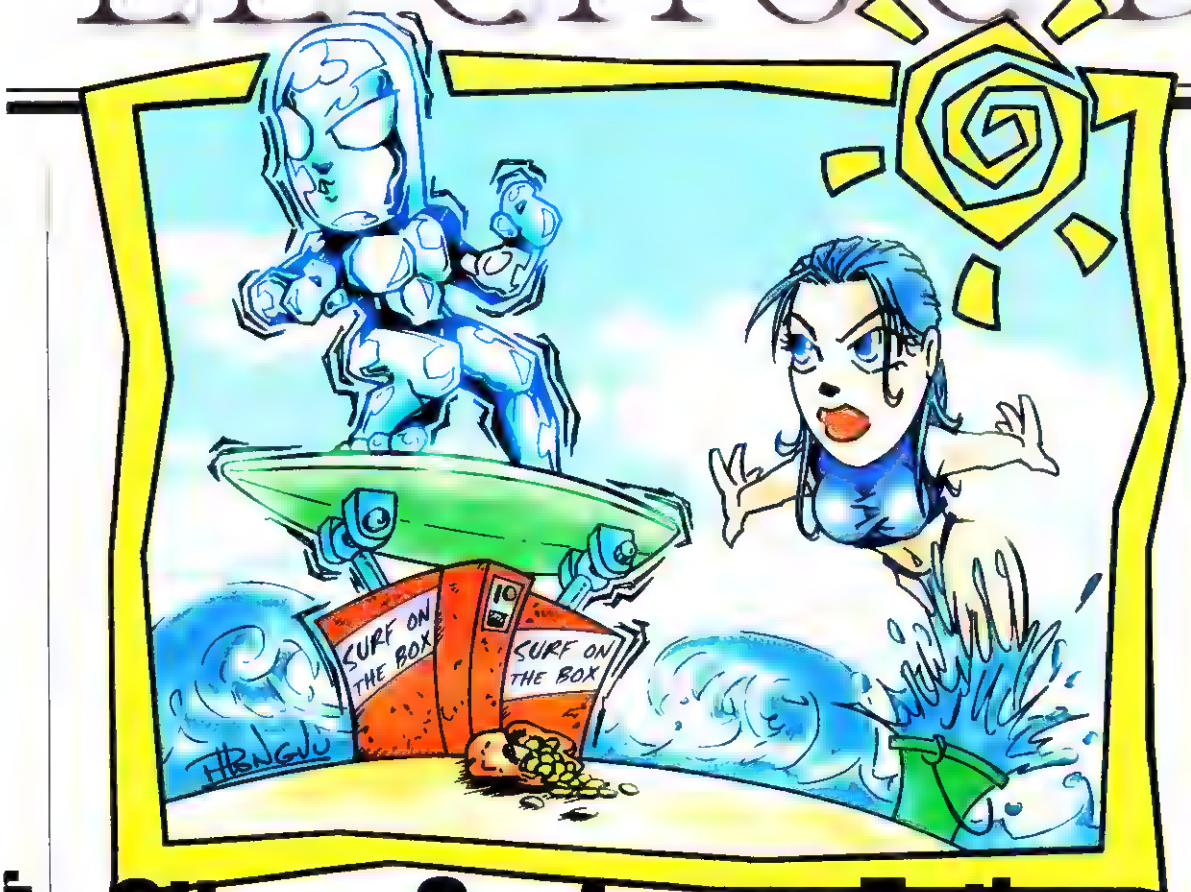
Batman Dark Knight



Elektra

DELCOURT

TRAIT POUR TRAIT



Silver Surfer vs Fathom

Nom : Yeux :
But dans la vie :
Première apparition :

La grâce et la noblesse se dégagent de ce sport ancestral qu'est le surf, sport qui ne cesse d'inspirer les créateurs de héros. Ce n'est donc pas un hasard si, pour défendre les intérêts de leurs proches respectifs, le Silver Surfer était amené à rencontrer la sirène de Top Cow. Une affiche digne des meilleures finales d'Honolulu...

Des vies dévouées à la cause

L'histoire de Norrin Radd ne diffère pas tellement de celle de tous les martyrs célèbres. Jugez plutôt : alors que sa planète, Zenn-La, était promise à une destruction certaine par Galactus, notre homme a offert sa vie au service du titan cosmique en échange de la survie de ses concitoyens. Comme le job n'était pas de tout repos et qu'il impliquait de se déplacer fréquemment sur de longues distances, le dévoreur de mondes a fait de lui le Silver Surfer. Non content de ce nouveau baptême, Norrin est désormais un homme à la peau de métal, capable, grâce à sa fameuse planche, de se déplacer d'un recoin à l'autre de l'univers en un battement de cils. Depuis, suite à sa première venue sur Terre, il s'est rebellé contre son maître qui, beau joueur, s'est contenté de le condamner à rester sur notre planète. Afin d'occuper son temps libre, il avait participé à la création des Défenseurs mais finalement, il a pu reconquérir sa liberté totale, dont il profite aujourd'hui pleine-

ES TITANS

PAR ANTOINE MAUREL - DESSINS/COULEURS : PHONG VU - FRANÇOIS BONNEFONT

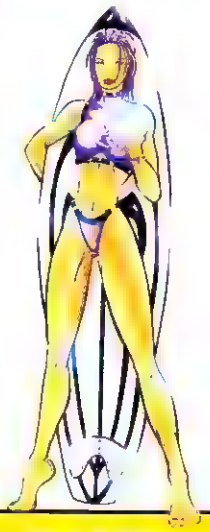
ment pour arpenter les et[illegible] Aspen Mathews n'a jamais [illegible] doute quant à l'orientation que prendrait sa vie elle n'a touché la terre [illegible] ans, lorsque, en 1984, le paquebot sur lequel elle a passé toute son enfance ressurgit mystérieusement à San Diego. Forte de ces penchants naturels – n'est-elle pas la fille adoptive du capitaine ? – elle se tourne vers la biologie sous-marine et la natation olympique. Ses capacités respiratoires sont développées, cinq fois supérieures à celles de ses petites camarades, la font soupçonner de dopage et l'obligent à réduire son champ d'investigation à la biologie. Pour ce faire, le gouvernement lui offre la possibilité de travailler dans une base sous-marine hors du commun. C'est à l'occasion de l'explosion de cette dernière que ses pouvoirs et son origine lui seront révélés : elle est le fleuron d'une race d'Atlantes qui tenteront d'utiliser leur puissance pour assouvir leurs rêves d'immersion totale de la planète. Peine perdue, Aspen est vite revenue à la raison et réserve désormais ses dons à la simple connaissance de l'océan.

Un corps diplomatique

On peut [illegible] que le Silver Surfer se retrouve confronté à Fathom à la demande de son ami Namor, l'un de ses partenaires au sein des Défenseurs, que les récentes exactions des petits camarades d'Aspen ont dû quelque peu irriter. Pourquoi ne pas avoir demandé à ce bon vieux Nam de partir [illegible] avec la belle surfeuse. Il serait surement bien plus apte à la comprendre ? Ce faisant, le Submariner aurait eu une idée de génie : la rencontre ne peut en aucun cas dégénérer en pugilat. Même si le Silver Surfer est théoriquement invincible (son pouvoir existe à convertir la matière en énergie et… nous sommes entourés de matière. De plus, il pose déplacer à la vitesse de la lumière, lire dans les pensées et autres joyeusetés inhérentes à sa fonction.), il reste faillible. En effet, comme beaucoup de gens, il lui faut établir un contact physique avec son adversaire pour le défaire. Et c'est là qu'intervient le talent principal d'Aspen : elle est capable de devenir son élément favori, de se fondre avec l'eau, et chacun sait que l'eau est le liquide intangible par excellence, très peu dense, capable de se faufiler partout… et d'encaisser des rafales d'énergie cosmique si nécessaire. De plus, comme elle peut aussi bombarder son opposant de sphères d'eau solidifiée (à la manière des Gungans dans "La menace fantôme"), elle pourra toujours tenter d'avoir le Surfer à l'oxydation. Enfin bon, n'exagérons rien, elle risque de se lasser avant d'avoir atteint cet objectif : Norrin Radd n'est pas un homme qu'on abat facilement, il a tout de même vaincu un Uni Lord (*Silver Surfer #121*). Apparemment, la rencontre se jouera donc sur le terrain de la diplomatie pure, et le gagnant sera celui des deux qui impressionnera assez son adversaire pour le rallier à sa cause. Et c'est là que Fathom a un atout majeur à jouer : en bonne surfeuse californienne qu'elle est, elle possède un physique et, supposons-le, un style de surf plein de grâce qui ne pourront manquer de faire vibrer une corde sensible chez ce grand solitaire qu'est le Surfer. En effet, même si la noblesse et la grandeur d'âme de ce dernier sont proverbiales, tous ceux qui le connaissent n'ont pu s'empêcher de remarquer qu'il était souvent aussi glacial que le métal dont il est fait. Il faut reconnaître qu'une vie passée à la dérive entre les étoiles, ce doit certes être très beau mais un peu aliénant à la longue. Il se pourrait bien que la jeunesse, le caractère enjoué et dynamique de la belle, conjugués à son désir latent de compagnie, aient raison de cette carapace d'argent réputée sans faille. Il ne nous reste plus qu'à souhaiter que, forte de sa victoire, Fathom initie son nouvel ami au surf nautique, une discipline qu'il n'a que peu pratiquée jusqu'ici.

L'AVIS DES LECTEURS

- Désolé pour Aspen, mais, soyons sérieux, Norrin va lui tailler le maillot en string. "carole boujon" <cboujon@free.fr>
- Le surfer est tellement lourd avec son "argent" qu'il va couler sous les vagues d'Aspen"Fathom". B.Condominas <darkbap@hotmail.com>
- Le surfeur ne résistera pas au charme de la belle Aspen. Du coup, la belle va l'avoir, la beauté va l'emporter sur l'expérience. NITROEL
- Je vote pour la petite Aspen car c'est mon idéal féminin ! En plus le Surfer d'Argent n'a même pas de c..... the Freeman
- Ce match n'a pas lieu d'être, le Silver Surfer [illegible] pauvre gamine. hooly
- Personne ne va perdre : Aspen et Norrin vont avoir le coup de foudre dès leur première rencontre . Le messie cosmique pourra surfer sur les vagues et la madonne abyssale dans les étoiles, tout deux suivis par une ribambelle d'enfants en argent liquide... Spideroid



Fathom

Nom :
Yeux :
But dans la vie :
Première apparition :

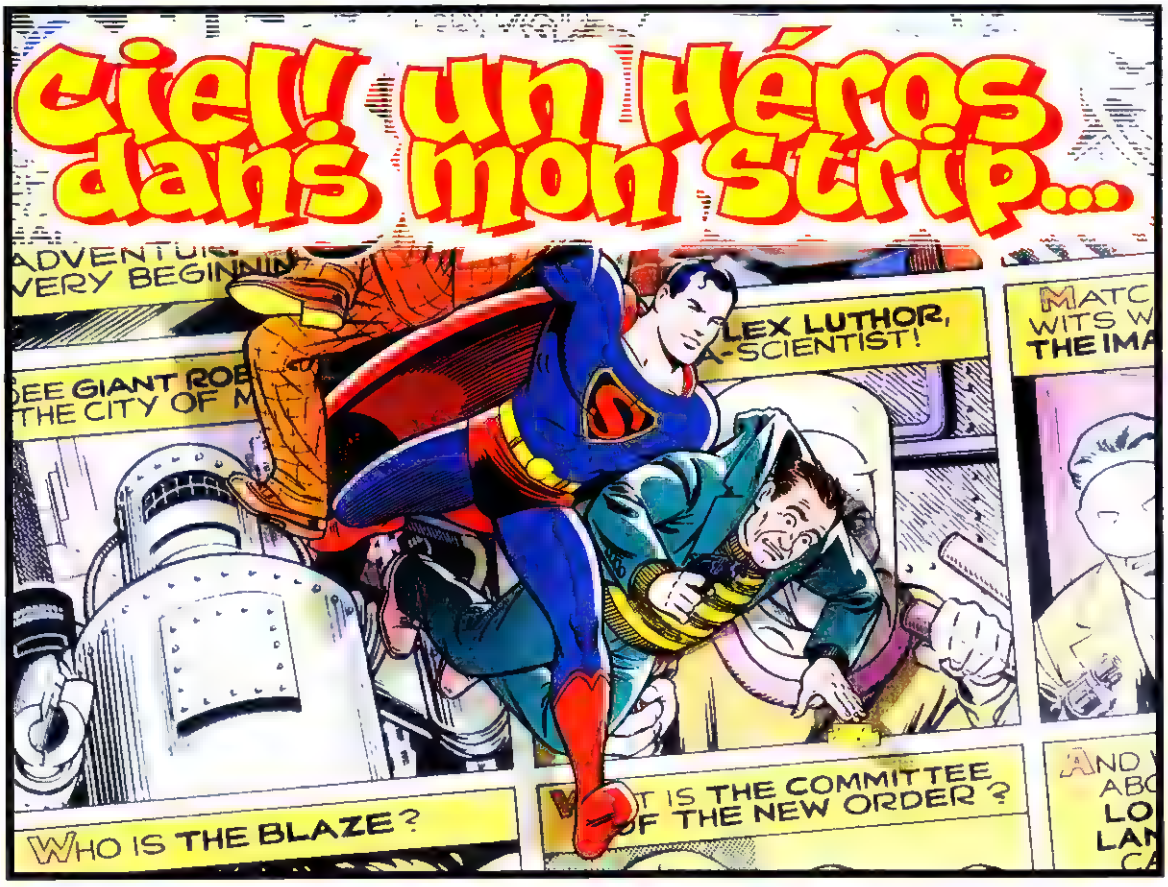
VAINQUEUR PROBABLE : Fathom

Le mois prochain :

Sûrêmе vs Cpt. Marvel

ils ont s cheveux blancs et ils ne s'en cachent pas...

Ciel! un Héros dans mon strip...



Les super-héros américains sont des héros de papier mais on oublie souvent une partie de leur histoire, celle qu'ils vivent dans les pages de leurs comics strips de journal ! Ce sont les strips [illegible] hebdomadairement près de 25 millions de lecteurs. Rencontre avec [illegible] Superman, Batman, etc. et [illegible] d'une manière différente.

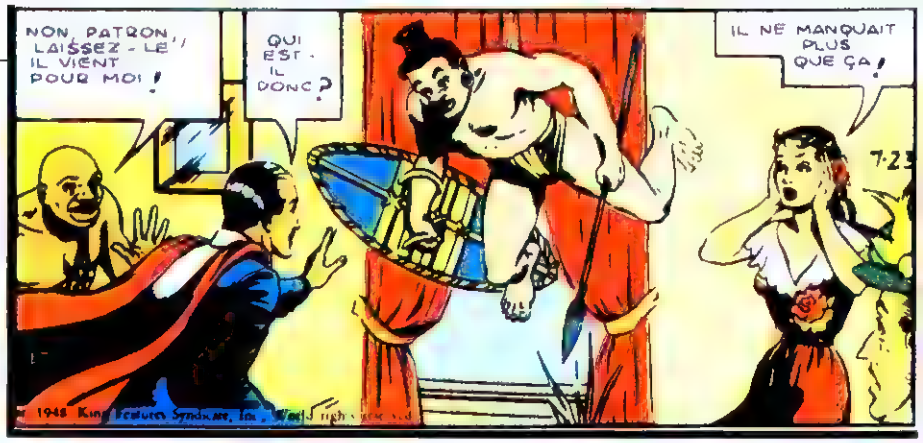
Rapide retour historique : les albums de BD et comics que nous connaissons aujourd'hui descendent, en fait, des "strips" (une seule bande de cases) qu'on trouvait dans la presse quotidienne depuis 1895 (et la parution du *Yellow Kid*, premier du genre). Plusieurs journaux prirent l'habitude de réunir dans leur édition du dimanche les "strips" parus dans la semaine, ce qui donna naissance aux premières planches entières et, devant la popularité du produit, on en vint à relier ces planches dans des recueils qui devinrent, de fait, les 1ers comic-books. Mais ce n'est pas avant les années 30 que les comics allaient apparaître sous leur forme actuelle et, qui plus est, ils allaient encore longtemps se disputer le titre de "type de BD le plus populaire" avec les strips. Science-fiction et rêverie auront le beau rôle dans ces ancêtres des comics, à commencer par *Little Nemo* (1910), les aventures - devenues "cultes" - d'un jeune garçon évoluant dans un monde de rêves, signées Winsor McCay. À cette époque, les auteurs se destinant à la BD œuvrent pour un public enfantin et donneront surtout naissance à des héros eux-mêmes enfants ou humoristiques. Mais en 1929, année connue pour sa crise économique mondiale, les strips allaient être sujets à une invasion de personnages plus ambitieux, plus adultes.

LES LIBERATEURS DU FUTUR

Pour en revenir à 1929, *Buck Rogers en l'an 2049* paraissait en janvier, donnant naissance à un nouveau genre. Buck Rogers est un américain projeté malgré lui dans le futur. Là, il découvre que la Terre est en passe d'être conquise par les Asiatiques (à l'époque, le "péril jaune" effrayait beaucoup les Occidentaux, pas encore remis de la révolution chinoise). Suivront alors une horde de héros dont les bases sont identiques : un bon gars du pays, envoyé par accident dans une autre époque ou sur une autre planète, qui devra montrer que le seul bon modèle de société est le modèle américain. Le plus connu de la bande est sans conteste Flash Gordon (Guy l'Éclair en France), créé par Alex Raymond en 1934. Flash, accompagné du Dr Zarkov et de la pulpeuse journaliste Dale Arden (qui ne tardera pas à devenir sa fiancée mais qui aussi, sans doute, a fortement inspiré par la suite le personnage de Loïs Lane), se retrouvent sur la planète Mongo, régie par le terrible Ming, évidemment asiatique. Flash sera plus riche que les autres, en particulier parce que Mongo et les planètes annexes qu'il visite sont pleines de races imaginaires qui vont captiver l'esprit des petits et des grands de l'époque. Les retombées seront lourdes car les comics parus ensuite ne se conçoivent que comme des "après-Flash Gordon". Par exemple, sans les hommes ailés rencontrés par Gordon, DC n'aurait sans doute jamais "inventé" Hawkman !

L'autre avantage de cette diversité est que Gordon aura su se renouveler là où des héros comme Buck Rogers

stagnaient dans des redites de la même lutte (seule différence : le "péril jaune" étant devenu politiquement incorrect, on remplaça les méchants asiatiques par des extraterrestres). Ainsi, outre la période Alex Raymond, Flash Gordon profita d'un second âge d'or quelques décennies plus tard, sous la houlette d'Al Williamson.


NON, PATRON ! LAISSEZ-LE ! IL VIENT POUR MOI !
QUI EST-IL DONC ?
IL NE MANQUAIT PLUS QUE ÇA !
7-23
1948 King Features Syndicate, Inc., World rights reserved.

LA MAGIE AVEC PANACHE

Né également en janvier 1934, le plus "classieux" de la bande reste sans doute Mandrake, éternellement habillé comme le magicien de grand standing qu'il est. Enfin, "classieux" c'est vite dit parce qu'à ses débuts, la ségrégation ayant encore cours, Mandrake traitait son serviteur noir, Lothar (mais aussi tous les autres noirs ou asiatiques apparaissant dans le strip), comme un chien. De fait, Lee Falk prêtera au colosse africain le cerveau d'un enfant de deux ans. Encore heureux que cet état des choses évoluera en même temps que les mentalités. Pour clore le trio principal de la distribution, Narda est la sculpturale fiancée du héros. Mandrake fait partie de la "Jet Set" et vit dans une somptueuse villa, Xanadu. Mandrake est un magicien, nous l'avons dit, mais, selon les périodes, l'étendue exacte de ses pouvoirs sera sujette à des variations : la plupart du temps, il est acquis qu'il n'est qu'un hypnotiseur qui arrive à faire croire à ses victimes que les visions qu'il leur envoie sont vraies mais, dans certains cas, il est dépeint comme possédant effectivement de vrais dons surnaturels. Cette barrière non-tranchée participe au charme du personnage. Mandrake allait donner le ton pour des générations entières de magiciens qui allaient suivre dans les comics, et ce ne sont pas Zatarra ("clone" de Mandrake version DC), ou encore le Docteur Strange, qui vont dire le contraire.

JUNGLE BEAT

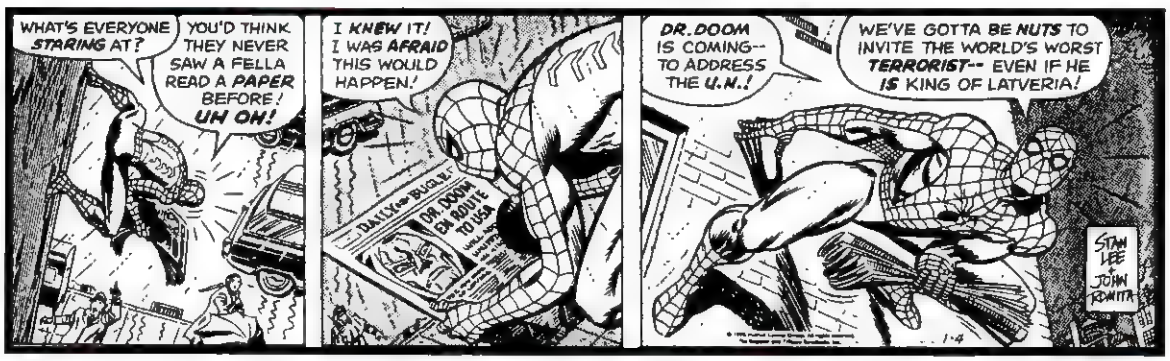
Un autre secteur avait la vie belle dans les strips : celui de l'exotisme. A commencer, dès 1929, par l'adaptation des aventures de Tarzan. Au début, elles étaient l'œuvre d'un certain Rex Maxon, qui faisait l'unanimité… contre lui. Maxon fut donc remplacé par Hal Foster (qui créa plus tard Prince Vaillant), lequel propulsa la version "dailies" de Tarzan au rang de succès. En 1937, alors que Foster passait la main, son remplaçant, Burne Hogarth, allait imposer l'image d'un Tarzan anatomiquement parfait, aux antipodes de la version de Maxon. En dehors des films, c'est sans conteste le Tarzan de Hogarth qui fait référence quand on évoque visuellement le personnage…

En 1934, Milton Caniff allait faire rêver les gosses avec son *Terry et les Pirates*, dont une partie des aventures se passaient en Mer de Chine. Certains voient en Terry, ce jeune garçon héritant d'une carte au trésor et partant à sa recherche en compagnie de Pat Ryan et d'un cuisinier surnommé Connie, une sorte de Tintin à l'américaine. La petite histoire veut que Caniff était tellement précis dans ses descriptions de certaines contrées asiatiques qu'il reçut plusieurs fois la visite des services secrets, qui se demandaient s'il n'était pas une "taupe" communiste.

Retour dans la jungle africaine en 1936 : non content d'avoir créé Mandrake, Lee Falks décroche un second strip best-seller avec le Phantom, sorte de Batman de la Jungle (sauf qu'il est paru 3 ans avant Batman). Il s'agit du premier héros costumé (portant un uniforme à rayures et un masque), utilisant ce qui semble bien être l'ancêtre de la Batcave : une grotte à l'effigie d'un crâne, perdue dans la jungle. Le Phantom est le descendant d'un premier Phantom qui, depuis le meurtre de ses parents, naufragés sur la côte africaine, avait juré de faire régner la justice en terrifiant les criminels en se faisant passer pour un être surnaturel. 21 générations plus tard (de nos jours), l'actuel Phantom perpétue la tradition, tandis que gangsters et africains croient, pour la plupart, qu'il s'agit d'un même Phantom qui veille depuis des siècles. Le Phantom est l'exemple de la popularité que purent avoir certains strips à travers le monde. Interdit en Italie par Benito Mussolini pendant la seconde guerre mondiale, le Phantom était tellement populaire que l'éditeur italien lui inventa un "clone" pour détourner la censure. Mais comme le public demandait du "vrai" Phantom, on en vint à produire des épisodes made-in-Italie du Phantom avec, parmi les auteurs, un certain… Fédérico Fellini.

GUEULES DE GANGSTER ET FEMMES FATALES

Côté "limiers", Chester Gould créait, en 1931, dans les pages du *Detroit Mirror*, Dick Tracy, à mi-chemin entre le détective traditionnel et James Bond : flanqué d'un imperméable jaune et équipé d'une montre-radio qui lui permettait d'être appelé à la rescousse, Tracy avait pour devise "le crime ne paie pas" et se distinguait par une liste d'adversaires hauts en couleurs. Gould peuplait en effet ses


WHAT'S EVERYONE STARING AT?
YOU'D THINK THEY NEVER SAW A FELLA READ A PAPER BEFORE! UH OH!
I KNEW IT! I WAS AFRAID THIS WOULD HAPPEN!
DAILY Bugle
DR. DOOM EN ROUTE TO USA
DR. DOOM IS COMING-- TO ADDRESS THE U.N.!
WE'VE GOTTA BE NUTS TO INVITE THE WORLD'S WORST TERRORIST-- EVEN IF HE IS KING OF LATVERIA!
STAN LEE & JOHN ROMITA

histoires de gangsters au visage grotesque comme Mumbles, Pruneface, Flattop ou Itchy (pour s'en convaincre, voir la version ciné de Dick Tracy, avec Warren Beatty, sorti il y a une dizaine d'années) et évidemment quelques femmes fatales comme Breathless Mahoney. Là, ce n'est pas tellement Dick Tracy qui allait influencer les comics mais plutôt ses adversaires. On peut se demander si Batman aurait vraiment eu des ennemis comme le Joker, Two-Face ou le Pingouin si Chester Gould n'avait pas auparavant lancé la mode des gangsters "monstrueux".

Le Spirit de Will Eisner, inventé en 1940, était destiné, tout comme Tracy, aux strips. Le Spirit, c'est un journaliste laissé pour mort qui décide de se consacrer à la lutte contre le banditisme. Sa base est cachée dans le caveau où il est censé être enterré, et il opère avec l'aide du Commissaire Doran (son commissaire Gordon) et d'un sidekick noir, source une fois de plus de caricature. Le "bestiaire" du Spirit avait lui aussi ses criminels terribles (comme le mystérieux Octopus), mais surtout une horde de femmes aussi sexy que dangereuses. *Le Spirit* paraîtra dans la presse pendant 12 ans, période pendant laquelle Will Eisner allait réinventer l'art de la mise en scène et de la mise en page. Il faut dire qu'Eisner jouait sur les deux tableaux en même temps. Non seulement il produisait *le Spirit* pour les journaux, mais il le dessinait au format "comic-book" pour une firme appelée Quality. C'est peut-être ce va-et-vient entre les deux formats qui donnera à Eisner la faculté de réinventer la scénographie des histoires : meurtres vus dans le reflet d'une flaque d'eau, titre dissimulé dans les vitres d'un métro... Eisner allait apprendre l'art du suspense à des générations de dessinateurs.

LES COMICS À L'ASSAUT DES DAILIES

L'aller-retour du *Spirit* entre comics et dailies ouvrait la voie à une inversion du sens : après que les journaux aient influencé les comics, c'étaient les comics qui allaient envahir les dailies. Du coup, dès 1939 (un an après la création du personnage), Superman allait se décliner en version strip, ouvrant la voie. Batman n'allait pas tarder à suivre sur ce format, ainsi que de nombreux héros à succès de l'époque (comme un Blue Beetle dessiné dans les journaux par... Jack Kirby). Leur liste devint impressionnante. Pendant la crise des années 50, les dailies reprendront un peu le dessus mais, finalement, perdront du terrain au moment du démarrage de Silver Age (dès les sixties). En particulier quand Stan Lee popularisa le ton Marvel, usant de l'argot des jeunes américains, dans lequel ils se reconnaissaient plus que dans des dailies devenus guindés (d'ailleurs pratiquement tous les grands maîtres des dailies étaient morts ou à la retraite).

Mais c'est chez Marvel, quelques années plus tard, que deux personnages principaux firent la transition des pages des comics à celles des journaux, sans doute en corrélation avec la sortie des séries TV dont ils furent les vedettes à l'époque : Hulk et Spider-Man. C'est ce dernier qui eut le plus de succès, Hulk retournant dans les cartons au bout de quelques temps (on comptait également une adaptation "dailies" de Conan, basée sur la version Marvel, ainsi qu'un strip sur... Howard le Canard). Marvel allait en effet découvrir, après les autres, que le rythme et l'amplitude des aventures ne pouvaient être identiques à ceux qu'on trouvait dans les comics. Quand Hulk casse un camion en deux sur une pleine page de comic-book, ça peut être grandiose. Mais sur une case de quatre centimètres sur trois... ça perd forcément de la force. De même, un combat traditionnel de super-héros ne peut se transcrire en "dailies" : imaginez l'équivalent de cinq pages de comics découpées au format quotidien... Il faudrait une vingtaine de jours (et donc autant de micro-épisodes) pour les écouler, laps de temps pendant lequel le scénario n'avancerait pas. C'est pourquoi, finalement, Marvel se concentra sur *Spider-Man* (avec John Romita Senior au dessin les premières années du daily-strip) en accentuant le côté "roman à l'eau de rose" (les démêlés romantiques de Peter Parker et de Mary-Jane Watson) plutôt que les combats, qui duraient rarement plus d'un strip ou deux. Du coup, le Spider-Man des dailies a un ton beaucoup plus "soap opéra" que sa version comics. *Spider-Man* reste, à ce jour, le principal daily strip de super-héros encore en activité.

Quant aux nouveaux labels, ils n'ont jamais tenté l'expérience. Imaginez *Battle Chasers* ou *Danger Girl* à raison de trois cases par jour... Ce serait toujours mieux qu'à l'actuelle cadence d'un comic-book tous les six mois !

<Xavier Fournier>

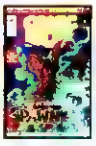
SUPERMAN—By Jerry Siegel and Joe Shuster

Dying Request

AS RALPH ROLAND FIRES AT SUPERMAN, LIL DANVERS LEAPS BEFORE THE MAN OF TOMORROW, SHIELDING HIM FROM THE BULLET
LIL! NO!
OH-HHH!
I-I DIDN'T MEAN TO HIT HER!
887
SHOOT A WOMAN, WILL YOU?!
YII-IIII!
WOULD YOU GRANT A FOOLISH AND A DYING WOMAN ONE LAST REQUEST..??
ANYTHING!
JUST ONE KISS.
YOU'RE A GREAT GIRL, LIL. I'LL NEVER FORGET YOU..
SHE'S DEAD! AND HER SACRIFICE WAS SO UNNECESSARY. THAT BULLET COULDN'T HAVE HARMED ME!
ROLAND! LEAPING OUT THE WINDOW!
YOU'LL NEVER GET ME ALIVE!

COMMANDE ANCIENS NUMEROS 25 Frs

COMIC BOX#1



COMIC BOX#3

COMIC BOX#5

COMIC BOX#7

COMIC BOX#11

COMIC BOX#2

COMIC BOX#4

COMIC BOX#6

COMIC BOX#8

COMIC BOX#12

COMIC BOX#13

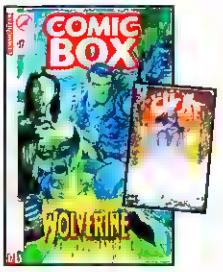
COMIC BOX#14

COMIC BOX#15

CADEAU ! MINI BOX ALPHA

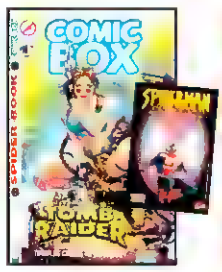
COMIC BOX#16

CADEAU COMIC BOX ALPHA



COMIC BOX#17

UN COMIC BOOK GRATUIT (GHOST)



COMIC BOX#18

CADEAU ! SPIDER BOOK + POSTER GEANT

COMIC BOX#19

BUSTER METAL

COMIC BOX#20

PREVIEW

COMIC BOX#21

PREVIEW

HORS-SÉRIE

COMIC BOX HS#1

VAMPIRELLA PANKILLER JANE (BD 24 PAGES)

NOM .....

Prénom ...

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Téléphone :

Je désire recevoir COMIC BOX N°:

☐ #1 ☐ #2 ☐ #3 ☐ #4(D) ☐ #4(W) ☐ #5 ☐ #6

☐ #7 ☐ #8(HR) ☐ #11 ☐ #12 ☐ #13 ☐ #14 ☐ #15

☐ #16 ☐ #17 ☐ #18 ☐ #19 ☐ #20 ☐ #21 ☐ HS#1

STOP Tous les numéros de Comic Box peuvent également être commandés par carte bleue sur internet : www.web-toyz.com

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC - COMIC BOX**
328, rue Saint-Jacques, 75005 Paris par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat Cash

Total de ma commande : ..... F
Frais de Port : 10 Frs*
TOTAL ..... F

* FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT, DOM TOM ET ETRANGER 18 Frs

INITIATIVE COMICS

PAGES RÉALISÉES PAR LISE BENKEMOUN et ANTOINE MAUREL

Batman forever...

Après avoir sorti *Batman Dark Knight, Elektra assassin*, etc. Delcourt complète sa collection de BD américaine avec un nouveau volume d'*Hellboy*, et deux nouveaux *Batman* : *Rire et mourir* et *Year One*. Intitulé *Le cercueil enchaîné*, cet *Hellboy* regroupe plusieurs histoires courtes (*La Baba yaga* et *Presque colosse*) qui n'ont pas d'autre rapport entre elles que leur personnage principal, Hellboy (on en aurait sans doute préféré une seule...). Comme le tome 1, celui-ci fait 48 pages pour 58 frs et le graphisme de Mignola est toujours à la hauteur, sombre et mystérieux. Même si les histoires ne sont pas forcément les meilleures, on ne saurait s'en passer dans notre bibliothèque... Passons donc au *Batman : rire et mourir (Killing Joke en V.O.)*. Les artistes, Alan Moore au scénario et Brian Bolland aux dessins, sont des pointures qu'on ne présente plus. L'album est devenu un classique, même si les fans d'Image trouveront que le graphisme - et la couleur surtout - ont pris un petit coup de vieux... Il ne s'agit pas non plus d'un inédit, d'ailleurs, puisque la traduction est la même que celle parue aux éditions USA sous le titre *Souriez !* Mais comme cet album était devenu quasiment impossible à trouver, c'est une bonne nouvelle de le voir de nouveau dans les bacs. Quant au *Batman : Year One* de Miller et Mazzucchelli, on n'a pas encore pu le voir, mais on vous rappelle à quel point cet album est indispensable pour les origines de Batman, son entraînement, etc. Enfin, une news à savourer, la sortie du Tome 2 de *Photonik* est prévue pour le mois de juin. Quel programme !

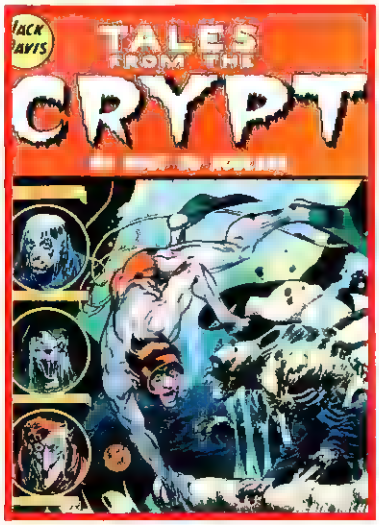
Fans de comics
Les Français parlent aux Français

Ca devait arriver. C'était inévitable. Tout le monde en parlait... et c'est finalement Eric, alias WALL, qui l'a fait sur le serveur de news "nzn". Les fans français de comics ont désormais leur "newsgroup", un espace de discussion sur Internet consacré aux comics et rien qu'aux comics. "**nzn.fr.bd.comics**" est actif depuis le début de l'an 2000 et, chaque jour, un petit groupe (mais qui va en croissant) discute sur tel ou tel thème. Qui est le plus nul des X-Men ? Y a-t-il eu oui ou non un comic-book basé sur *Sliders* ? Que devrait offrir un fan de comics à sa dulcinée pour la Saint-Valentin ? Iron Apes, Fluff, Serval, Felis et bien d'autres internautes encore n'en sont pas à un délire près ! Et mieux que des mots, il y a aussi des images, et parfois même des collectors qui circulent. Un détour s'impose pour faire vivre cette expérience qui ne fait que démarrer !

Un peu d'animation

Depuis "Akira", il y a plus de dix ans, aucun long métrage d'animation japonais n'avait suscité un engouement comparable à celui du dernier opus de Miyazaki au sein du public français. Surfant habilement sur cette déferlante, Dreamland publie une sorte de story-board illustré d'images extraites du film (plus quelques inédites), le tout agrémenté des commentaires du maître. On remarquera également la présence d'un gros cahier technique, très détaillé, consacré à la création assistée par ordinateur. L'ensemble est assez plaisant (on ne se lasse pas d'admirer le sketch book personnel de Miyazaki), même si l'on aurait aimé que la place accordée aux commentaires des scènes fût plus large. Cependant, cette petite déficience dans l'exégèse ne vient en rien gâcher le plaisir de découvrir la genèse du film, et c'est bien là l'essentiel. Chaudement recommandé !

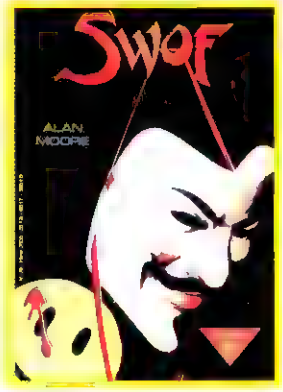
Horreur hilarante



Albin Michel se charge de nous rappeler ce mois-ci que, avant d'être popularisés sous nos latitudes par la série télévisée, les "Contes de la crypte" sont l'œuvre de Jack Davis. Ce comic-book "à l'ancienne" vous replongera dans l'Amérique profonde d'avant-guerre, revue et corrigée sauce vitriol. En effet, ces petites histoires, dans lesquelles les méchants sont toujours punis... par l'ironie du sort, laissent une très large place à l'humour noir et aux ambiances dignes des meilleurs films de la Hammer. C'est tellement décalé que ça en devient novateur. À redécouvrir de toute urgence.

"Tales from the Crypt : Au bout du rouleau" (tome 6), éditions Albin Michel - 64 pages. 59 Frs.

Les Helvètes contre-attaquent !



Il existe bel et bien un dieu pour les bédéphiles : l'excellent fanzine suisse *Savage World Of Fantasy* a survécu (cf. Initiative Comics CB#14) et le numéro 28 vient de nous parvenir. Le principe du magazine, le franco-belge au recto et le comics sur le verso, est toujours aussi efficace. Comme toujours, les critiques sont pertinentes et sans concessions, et les dossiers sont fournis à souhait. Ainsi, ses nombreux fans seront heureux d'apprendre qu'Alan Moore (*V for Vendetta, Batman : the Killing Joke* ou la ligne America's Best Comics) est à l'honneur cette saison. Après une longue entrevue, toute son œuvre est soigneusement disséquée sur 40 pages (Moore expliqué au prisme des films de Burton ou des commentaires de Deleuze, c'est franchement intéressant). Les amateurs de franco-belge seront, quant à eux, enchantés de retrouver les interviews de Rabate et de Dupuy & Berberian. C'est, somme toute, un investissement indispensable à tous les amateurs de bande dessinée.

SWOF#28 - 80 Frs. Disponible en librairie spécialisée et sur commande à SWOF c/o Stephane Germann, Ch. Du Liodoz 13 - 1009 Pully - Suisse

On se jette à l'eau ?

Ça y est, on peut se jeter à l'eau ! Après *Witchblade* et *Darkness*, les éditions USA sortent *Fathom* en album avec une couverture cartonnée. Au menu de ce volume, une très bonne surprise pour les fans : le #0 de *Fathom* jamais publié en français et les épisodes #1 et #2 de la série. La qualité est, bien entendu, au rendez-vous : en termes de papier d'abord, en termes de contenu ensuite, avec toutes les pages alternatives du #1, et toutes les couvertures du #1 en bonus. On ne revient pas sur la beauté des couleurs ou la finesse du trait de Michael Turner, vous les connaissez aussi bien que nous. Mais c'est vrai qu'en album, ça pose son homme ! Un must.

Fathom#1. Editions USA - 72 pages - 69 Frs

L'imploseur ça explose !

L'imploseur, c'est la rencontre entre un auteur des *Guignols* (Benoît Delépine) et les auteurs de *Vortex*, Stan et Vince. Et là, attention les yeux ! Scrash ! Boum ! Hue ! C'est de la bonne BD, mais c'est clairement pour adultes. Quand ça saigne, c'est en jeyser que ça part, et les morceaux de chair valsent aux quatre coins des cases. Et quand on parle love, on le voit faire en détail... Pas de quartier, on est en 2042. Et la 4ème de couverture nous prévient : *"Dans ce monde ultralibéral, une seule règle : l'ultraviolence."* Planquez-vous ! Le perso de la fille fait un peu penser à Martha Washington, mais comme on l'aimait bien, c'est OK. Deux petits bémols quand même : la couleur est artificielle de temps en temps et le lettrage pas très réussi. Mais l'ensemble pète le feu !
L'imploseur. L'Écho des Savanes - 48 pages - 69 Frs

Home Objets

L'Objet du Mois

Figurines Wu-Tang

Pourquoi chercher midi à quatorze heures ! Parfois, lorsqu'un objet est introuvable, c'est qu'il n'est pas encore sorti ! Voici, en avant-première, deux des figurines tirées de la série Nine Rings of Wu-Tang, Prince Rakeem et Ghostface Killah. Elles sortiront normalement l'été prochain.

Editeur : D-Boy
Prix : NC

FIGURINE F.A.K.K.2

Vous connaissez "Julie la Peste" ? Non ? Bon... voici donc l'héroïne bodybuildée d'Heavy Metal F.A.K.K.2 en plastique moulé (moulant !). En plus d'une statue (disponible normalement lorsque vous lirez ces lignes), Clayburn Moore proposera cette figurine fidèle en tous points aux designs de Simon Bisley. Seul problème, on ne sait pas quand elle sortira (à l'été, peut-être...).

Editeur : Moore Action Collectibles
Disponibilité : NC
Prix : NC

PROMETHEA STATUE

Sculptée par Tim Bruckner sur les designs de J.H. Williams, III, cette statue de Promethea est la première pièce issue de la ligne ABC d'Alan Moore (il n'y avait eu jusqu'ici qu'une figurine de Tom Strong). La "déesse" américaine se bat ici avec un envoyé d'Immateria, base des forces du Mal. Cette Promethea mesure 10x25 cm environ. Et vous feriez bien de la commander dans votre comic-shop habituel, car la production sera limitée aux commandes passées !

Editeur : Marvel/Bowen
Disponibilité : Octobre
Prix : NC

MINI-BUSTE DEADPOOL

Comment faire du jeune avec du vieux ? Chez Bowen, on a la solution : on "customize" (comprenez : on modifie). Il existait déjà un moule pour le mini-buste Deadpool. On le réutilise donc ici avec une nouvelle tête... sans masque. Fin du fin, l'autre tête est aussi dans la boîte, histoire de changer quand on veut. Et comme le premier mini-buste était épuisé depuis belle lurette, Bowen fera sans doute des heureux (dont nous).

Editeur : Marvel/Bowen
Disponibilité : Juin
Prix : 400 Frs environ

TITANS PVC SET

Après la JSA, les Wildcats et les Green Lanterns, voici une des plus intéressantes collections de mini-figurines en résine : les Teen Titans version années 80 de Marv Wolfman et Goerge Pérez. Starfire, Cyborg, Changelin, Wonder-Girl, Kid Flash, Raven et Trigon (où est Nightwing ?) sont tous là. Beau mais petit, donc cher.

Editeur : DC Direct
Disponibilité : septembre
Prix : 380-400 Frs environ

FIGURINES DC

Depuis un peu plus d'un an, DC présente des figurines sous sa marque dans des boîtes luxueuses. Après Vertigo, Green Lantern/Arrow et autres Dr Fate, voici venir Hourman, Tomorrow Woman (vraie fausse héroine de JLAv3#5) et Amazo. En plus de cela, DC proposera un coffret Deluxe contenant les figurines de Captain Marvel (Shazam!) et de son alter-ego, Billy Batson.

Editeur : DC Direct
Disponibilité : septembre
Prix : 140 Frs env. figurines, 250 Frs env. pack Shazam.

STATUE SUPREME

Voilà le héros Suprême et son meilleur ami : Kryo... non, j'veux dire, Radar. D'une taille de 20x22 cm, la statue est calquée sur les croquis d'Alex Ross pour la nouvele série de Suprême. Et en prime, legénial Alex a réalisé une lithographie inédite incluse dans la boîte.

Editeur: DF/Palisades/Awesome
Disponibilité : juin
Prix : 1500 Frs environ

A RÊT SUR COMIC-SHOP

Responsable du rayon Comics (et Manga), Bernard vous accueille et vous dit tout sur ses préférences du moment :

- The Authority pour le scénario
- Thunderbolts
- Daredevil pour le dessin et le scénario

- Jouets : les Matrix
- Comics : Rising Stars (v.o.) Steampunk (v.o.) et Marvel Knights (v.f.)

- Danger Girl
- Darkchyde
- Les Mini Bust Bowen

- Travis Charest (X-Men/Wilcats Silver Age)
- J.G. Jones (mini-série Black Widow et Wild Spider #12)
- Bustek (Thunderbolt et Astro City)

Où Trouver ces Objets ?

>Alpha Omega
25 rue de la Clef - 59800 Lille

>Arkham
15 rue Soufflot - 75005 Paris

>Bd Rêves
21 rue du Temple - 87000 Limoges

>Bulle en Stock
4 rue Marché Lousselles
80000 Amiens

>Comic Book Machine
39 rue Carreterie - 84000 Avignon

>Cyclops
4 rue des pucelles
67000 Strasbourg

>Dekoninck
35 rue de la Croix-Nivert
75015 Paris

>Evil-One
16 rue du Port
63000 Clermont Ferrand

>Excalibur Dijon
44 rue Jeannin - 21000 Dijon

>Excalibur Lyon
11 rue François Dauphin
69002 Lyon

>Excalibur Poitiers
18 bis rue Charles Gide
86000 Poitiers

>Futur Composé
22 rue Bouillon - 29200 Brest

>Galactic Stories
6 bis rue des Ecoles - 75005 Paris

>Glénat Grenoble
19 avenue Alsace Lorraine
38000 Grenoble

>Graphic Power – Zone 51
77 rue Marechal Leclerc
Centre Avelli 21
97400 St Denis de la Réunion

>Japanim
6 rue de Turenne - 56100 Lorient

>Metropole 22
17 rue Alfred Mortier - 06000 Nice

>Mirages Sarl
15 rue Montbauron - 78000 Versailles

>Pulp's - NOUVELLE ADRESSE -
82 Bd St Germain - 75005 Paris

>Story Bd
13 rue du Château - 44000 Nantes

>Tonkam
29 rue Keller - 75011 Paris

>Web Toyz
www.web-toyz.com

HEAVY METAL

Avant de le faire, on se disait qu'un entretien avec l'homme qui a créé les Tortues Ninja ne pouvait pas s'avérer barbant ! Surtout quand le même homme est l'éditeur de Heavy Metal aux USA et le scénariste (avec Simon Bisley et Eric Talbot) du deuxième film du même nom, FAKK2. Rencontre avec un artiste doué et jovial !

ENTRETIEN AVEC

Kevin Eastman

Comic Box : Comment vous êtes-vous retrouvé sur le projet d'Heavy Metal ?

Kevin Eastman : J'ai acheté la licence de *Heavy Metal magazine* en 1991, et j'ai commencé à travailler sur le premier film de *Heavy Metal*, celui de 1981. Cela m'a pris cinq ans pour convaincre Columbia de ressortir ce film. Et comme le succès était au rendez-vous, je me suis mis à chercher des partenaires financiers et artistiques pour faire un deuxième film.

C.B. : Ce qui vous a encore pris quatre ans, c'est bien ça ?

K.E. : On a commencé à travailler à l'automne 96, je crois. On a fini le film au début de l'année dernière et, après, ce sont les négociations avec la Columbia qui ont pris du temps.

C.B. : Qu'est-ce que vous préférez dans ce film ?

K.E. : Les images virtuelles que le studio allemand a faites. Je pense que même si ce n'est pas vraiment nouveau, on a vraiment progressé dans le mélange entre l'animation traditionnelle et la 3D. Et on a fait de l'animation de science-fiction, ce qui n'avait pas été fait depuis longtemps.

C.B. : En quoi Julie Strain (actrice et sa femme au demeurant - ndlr) est-elle à vos yeux l'icône parfaite pour un personnage d'Héroïc Fantasy ?

K.E. : Pour plusieurs raisons. D'abord, quand vous voyez son travail d'illustration, de sculpture, de prises de vues, etc. vous comprenez mieux. Et puis, quand vous la rencontrez, elle est grande, elle s'habille d'une façon originale, elle a une présence, un charisme naturel qui est vraiment impressionnant. Enfin, quand vous parlez avec elle, vous découvrez une personne fantastique. Elle est venue à Hollywood toute seule, elle a soulevé des montagnes et a convaincu des dizaines de gens. Dans un sens, c'est une super-héroïne !

C.B. : C'est pour cela qu'elle a également incarné Vampirella !

K.E. : C'est un de ses nouveaux projets, oui (des photos d'elle en Vampirella sont dispos sur le site http://www.vampirella.com). Il y a longtemps qu'elle apprécie le personnage et qu'elle travaille dessus. Il y avait un projet de film dans lequel elle devait avoir l'un des rôles principaux, mais qui ne s'est pas fait malheureusement. Donc elle est contente.

C.B. : Vous, l'apôtre des indépendants, n'est-ce pas paradoxal de vous voir travailler avec Columbia, dans un système de studio, etc. ? N'est-ce pas difficile pour vous ?

K.E. : Si, ça l'est (rires). En plus, on avait un studio à Montréal, un autre à Munich, un à Manille, un en Corée, plus ici notre studio et la Columbia ! Et chacun avait une idée bien précise du film qu'il voulait faire, moi et la Columbia y compris, et il fallait contenter tout le monde ! Sauf que

la Columbia basait cette idée sur des tests marketing ou sur d'autres films qui avaient marché, alors que nous voulions faire quelque chose d'original et qui soit conforme à nos visions…

C.B. : À la dernière minute, il semble que le titre qui était Heavy Metal FAKK2 (en France, notamment) se transforme en Heavy Metal 2000 pour les USA. Pourquoi ce changement ?

K.E. **:** C'est une décision marketing de dernière minute, effectivement. Le studio qui sort la musique du film ici trouvait que les gens comprendraient mieux avec ce nouveau titre. Et la Columbia a pensé la même chose. On a voté, et même si on a eu beau leur dire que ça faisait trois ans ou presque que tous les produits comme le merchandising ou le jeu vidéo s'appelaient FAKK2 et que ça rendait les gens sensibles à l'univers, ils n'ont rien voulu savoir ! Il y a des combats que vous ne pouvez pas gagner !

C.B. : Que pensez-vous du documentaire qui se trouve sur le DVD du premier Heavy Metal ?

K.E. **:** Il est bien, mais c'était encore une fois un peu opportuniste de la part de Columbia. Ils avaient tourné toutes ces interviews des créateurs, parce qu'il savent que les fans de DVD aiment les bonus, veulent savoir les coulisses de leurs films préférés, mais ils ne savaient pas vraiment quoi en faire. Puis ils ont appris que nous préparions le deuxième film. Ils se sont dit que, comme j'étais un grand fan de ce film (j'avais 17 ans quand je l'ai vu) et que je faisais la suite, ce serait bien que j'apparaisse aussi dans le documentaire aux côtés des créateurs. Ca leur faisait une actualité et un angle supplémentaire !

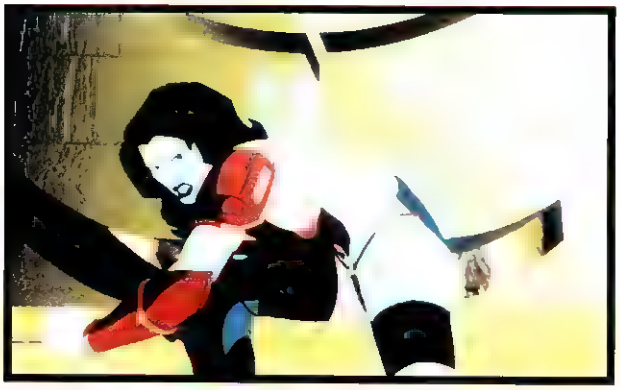
C.B. : Diriez-vous qu'aux USA Heavy Metal a aidé les lecteurs de comics à grandir ?

K.E. **:** Oui, absolument. Dans les années 70, la plupart des comics existants étaient des comics de super-héros ou d'humour. *Heavy Metal* a montré qu'il pouvait y avoir une troisième voie, originale, pour un public plus âgé. Et aujourd'hui, c'est vrai que les enfants ne représentent plus qu'une petite partie du lectorat de comics.

C.B. : A propos d'enfants... Vous aimez les paradoxes. Relancer Heavy metal et créer les Tortues Ninja, ce n'est pas le même genre… On dit que les Tortues Ninja du début étaient plus dures. Êtes-vous content de ce que vos personnages sont devenus ?

K.E. **:** Oui, je suis très content. Dans un sens d'ailleurs, *Heavy Metal* est aussi responsable de la création des *Tortues Ninja*. Dans le sens où pour *HM* je voyais un tas d'artistes européens comme Richard Corben faire leurs propres comics et les auto-éditer. Je me suis donc dit qu'il était temps pour moi de faire la même chose. Et c'est ce que je fais ! Et c'est vrai que les premiers comics des *Tortues* n'étaient pas du tout pour enfants. C'est vrai que très vite cependant les compagnies pour enfants, que ce soit en TV ou au cinéma, se sont intéressées au concept, en disant que si on change ça et ça, ce sera parfait pour les enfants ! Et c'est effectivement devenu un énorme succès pour enfants, décliné sous plusieurs formes. Ce qui est à la fois effrayant et super. Le comic-book est resté pour les adultes, et finalement on a eu le meilleur des mondes ! Et puis, nous avons contrôlé nous-mêmes l'adaptation du concept aux petits. Donc, ça va !

C.B. : Comment les Tortues Ninja, le comic-book, ont-elles atterri sur le bureau d'Erik Larsen ?



K.E. **:** Erik était l'un de ceux qui nous ont inspiré pour la création des Tortues Ninja, mais on n'a commencé à travailler ensemble qu'en 1995. On a d'abord auto-publié les comics puis, un jour, Mirage, à qui nous avions confié les licences des *Tortues*, a décidé que ce serait mieux de les publier en externe. On l'a dit à Erik et il était intéressé, voilà !

C.B. : Revenons à Heavy Metal. Quand vous avez racheté la franchise, elle n'était pas en très bonne santé. Aujourd'hui que de nombreux comics adultes en sont assez proches, envisagez-vous un comeback fracassant ?

K.E. **:** D'abord, je pense que les gens qui en avaient les droits ne s'en occupaient pas vraiment. Ils ne publiaient pas le meilleur matériel possible, alors qu'il existait. Il fallait juste aller le chercher en Europe. C'est ce que j'ai fait, et les ventes ont doublé ! Même si, malheureusement, c'est au même moment que les collectionneurs ont débarqué en masse dans le monde des comics et l'ont perverti. Ils ont acheté des tonnes de comics, pensant que ça vaudrait très cher un jour et, quand ils se sont rendus compte que ce ne serait pas forcément vrai, les ventes ont plongé partout. Des comic-shops, des éditeurs et des distributeurs ont alors fermé. Le marché s'est effondré ! Le résultat, c'est qu'aujourd'hui nous avons

de vrais lecteurs, passionnés et exigeants, même s'ils ne sont pas nombreux ! Peut-être que le temps est venu de sortir les meilleurs comics possibles pour satisfaire ce public de fidèles.

C.B. : Est-ce que les indépendants en auront les moyens ?

K.E. : À la convention de san Diego, l'année dernière, il y avait 45 000 visiteurs. Et les deux choses dont les gens se plaignaient étaient simples : la première c'est que le marché n'était pas aussi dynamique qu'avant. La seconde c'est qu'ils n'avaient pas une minute parce qu'il y avait trop de monde à cette convention. Allez comprendre (rires) !

C.B. : Que pensez-vous des projets comme Epic ou Frank Frazetta Illustrated qui ont essayé de reprendre le concept d'Heavy Metal ?

K.E. : Personnellement, je trouve ça très intéressant. J'ai acheté tous les *Epic* et tous les numéros de *Frazetta* quand ils sont sortis ! Le problème, c'est qu'il n'y a pas eu assez de gens qui ont fait comme moi pour qu'ils survivent. *Heavy Metal* a la chance d'avoir un lectorat fidèle et plus étendu qui lui permet d'être encore là. Et puis *HM* est connu pour apporter une touche européenne au marché US. Le fait que ces revues soient faites par des Américains a pu jouer. Est-ce à dire qu'il y a de la place pour un titre, mais pas pour d'autres du même genre, peut-être…

C.B. : Qu'est-ce qui fait, à vos yeux, la spécificité des artistes européens par rapport aux Américains ?

K.E. : C'est une question de style, plutôt dans la façon de raconter des histoires. C'est moins rapide que dans les comics US, avec plus de réflexion et plus de détails également. Les dessins sont plus travaillés. C'est difficile à dire. C'est plus une impression générale qui s'en dégage. Vous avez aussi plus de genres différents à l'intérieur de la BD : le western, le polar, la BD historique, la caricature humoristique, etc. continuent d'exister en Europe, alors que c'est devenu introuvable aux USA.

C.B. : Comment avez-vous rencontré Simon Bisley ?

K.E. : Je l'ai rencontré en 1991, quand j'ai acheté *Heavy Metal*. Je bossais avec quelques illustrateurs anglais et ça m'est apparu comme une évidence. Pourquoi Simon Bisley n'avait-il jamais fait une couverture pour *HM* ? Je l'ai donc contacté à ce propos et nous sommes très vite devenus amis. On a commencé à travailler ensemble sur des petits projets, puis sur des plus gros, etc. et on a fini par faire 400 ou 500 pages de comics ensemble ! Il a fait des couvertures, des posters, etc. pour *HM*. On a travaillé ensemble sur le design de production de *FAKK 2*, etc. Je lui ai parlé ce matin. On s'appelle au moins quatre fois dans la semaine ! On discute boulot, on parle bagnoles. Des fois, on parle des femmes (rires). C'est un vrai ami, quoi !

C.B. : De nombreux spectateurs n'avaient pas aimé le principe des sketches, car ces derniers étaient inégaux. Est-ce pour cela que le deuxième film ne raconte qu'une seule histoire ?

K.E. : Non, pas vraiment. Les fans étaient conscients que certaines séquences étaient mieux dessinées que d'autres, mais ça leur plaisait aussi ! Et puis la bande son était très bien, et presque tous en garde un très bon souvenir. Mais comme je suis moi-même un fan du premier film et que j'ai beaucoup de respect pour les gens qui l'ont fait, je me suis dit que je devrais essayer de ne pas faire la même chose, d'aller dans une direction différente, en espérant qu'ils aiment autant le 2nd que le 1er !

Entretien réalisé par
<*Lise Benkemoun*>

Le jeu vidéo de FAKK2 sort en France en juin, et les éditions USA publieront la BD dont est inspirée le film à la même période.

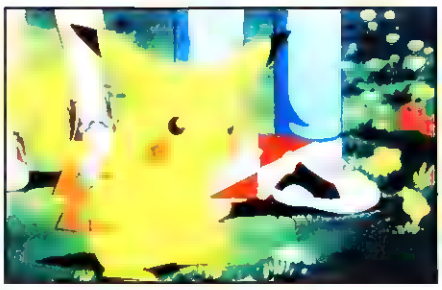
> Heavy Metal dans l'eau de jouvence !

HEAVY METAL - FAKK2
de Michel Lemire et Michaël Coldewey.
Sortie le 19 avril 2000.
Cote : ✖✖✖

Des Clics et des Claps

demandez le programme
Mon premier est un film d'animation, mon second est une sélection vidéos, mon tout est une musique qui bouge.
Un petit grand acteur
Attention ! Resident Evil
sur vos consoles ça va saigner

Oui s'y frotte, s'y pique... (achou)



Affligeant ! Voilà le premier mot qui vous vient à l'esprit à la sortie de la projection de *Pokémon le film*. Non pas que le film soit desastreux par rapport au dessin animé, il lui est juste fidele, et la même chose en plus long, c'est penible. L'histoire ? Simple. De vilains généticiens humains fascinés par la force des Pokemon réussissent à en cloner un. Mew Mais Mewtwo, le clone en question, ne l'entend pas de cette oreille. Furieux de n'être qu'une copie pour laquelle on n'a eu que peu d'égards, il se sauve et décide de se venger… C'est ainsi qu'il convie tous les maîtres Pokémon, dont Sacha, Ondine et Pierre (les gentils), à un immense tournoi avec pour but, évidemment, d'anéantir tous les Pokémon pour conquérir le monde ! Chacun vient donc avec ses petites bestioles, et Sacha, en premier lieu, avec le must des Pokémon, Pikachu. Adorable, mais .. limité ! Son langage ultra développé s'arrête à Pika, Pika, Chu… et ses pouvoirs electro-magnétiques ne convainquent que les moins de six ans. De plus, avant d'avoir droit à cette trame qui au moins se tient, on ne sait pas pourquoi on se tape au début du film des interludes de cinq minutes chacune environ, genre découvrons les moeurs des Pokémon, psychédélique ! En dehors de ça, le graphisme des personnages est sympa, très manga finalement, et la B.O. du film, tendance pop, assez réussie. Sans vouloir minimiser le phénomène Pokémon et son immense succès mondial, le film n'est vraiment pas ce qui existe de mieux dans le genre. Rabattez-vous donc sur le merchandising !

<*L.B.*>

POKEMON le film
Sortie le 5 avril 2000.
Cote :

BEOWULF
de Graham Baker [1998]- MGVidéo-Vente. 129F.

Mortal Kombat #8, *ça vous dirait ? Pas de problème : regardez* Beowulf, *ça vous fera le même effet. D'abord, vous aurez votre dose de Christophe "Beigeander" Lambert. Et, en prime, la musique techno ! Fils du diable et d'une humaine, Beowulf se retrouve dans la gueule du loup, ou presque en l'occurrence, en se retrouvant au milieu d'une forteresse assiégée et maudite, pour combattre l'ennemi en question... Que va-t-il rencontrer de plus ? On ne vous gâche pas le suspense ! Une série B, fun et drole !*

LA MOMIE de StephenSommers [1999]
Universal vidéo. Sortie le 18 avril.
Vente/Location. 149 Frs.

Au début, ça part mal. On regarde La Momie *et on se dit que c'est niais, que ça ressemble à une enquête d'Hercule Poirot etc. Mais plus on avance, et plus ça s'améliore, grâce à un humour british notamment, qui sauve les personnages du ridicule et nous les rend attachants. Grâce à de bons effets spéciaux également, qui créent une atmosphère particulière (la cassette contient également un making-of du film et de ses effets spéciaux). L'histoire : en 1719 avant J.C., le grand prêtre Imhotep a été momifié vivant pour avoir touché à la maîtresse du pharaon. Un bon nombre de siècles plus tard, il est toujours décidé à retrouver sa mie, et accessoirement à se venger… de ceux qui l'ont réveillé ! J'ai nommé Rick (Brendan Fraser) et ses amis, des Indiana Jones english en moins doués ! Drôle et plein d'action,* La Momie *avait déjà convaincu plus de 3 millions de spectateurs lors de sa sortie en salles en 99. Pour notre part, on s'est fait un plaisir de le revoir !*

CAPITAINE ORGAZMO
[1997]de Trey Parker.-PFC Video - Vente. 129 Frs.

Capitaine Orgazmo, *rien que le nom m'amuse ! Premier film réalisé par Trey parker, le créateur de* South Park, *il est évidemment devenu culte en un rien de temps. Bien sûr, on est très loin du bon goût : Joe Young, un teen-ager un peu coincé qui rêve d'Hollywood, se retrouve dans le rôle principal d'un film porno,* Capitaine Orgazmo. *Devenu ami avec sa doublure, ce dernier lui fait découvrir l'Orgasmorator, un pistolet qui donne des orgasmes à ceux qu'il touche. Tout un programme… Bête, sale et méchant. Pour les fans du genre nanar !*

<*L.B*>

Du cinéma sur le net ?

Ça bouge dans le monde des comics et du cinéma : le tant attendu film des X-Men sort bientôt et on parle d'un cinquième film de Batman. Pour en savoir plus, voici ce mois-ci une rubrique internet consacrée au grand écran.

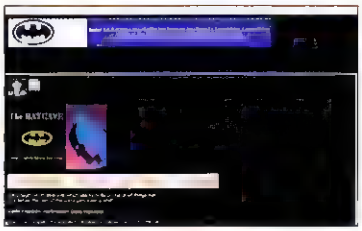
X-Men : Le film

Vous mourez d'envie de voir les premières images du film tant attendu *X-Men : the Movie*... et bien voici pour vos yeux la bande-annonce, pour tous ceux qui ne se sont pas encore jetés dessus !
C'est rythmé, ça crache bien, bref, ça promet ! (en anglais).

Bien qu'issu d'une bande dessinée, le film a eu besoin d'un story-board pour voir le jour. Entre les dessins préparatoires et les croquis, voici les X-Men de retour aux sources : le crayon et le papier. Sur ce site, vous pourrez profiter de quelques planches du story-board, et c'est toujours ça de pris ! (en anglais).
http [illegible]

Un nouveau Batman ?

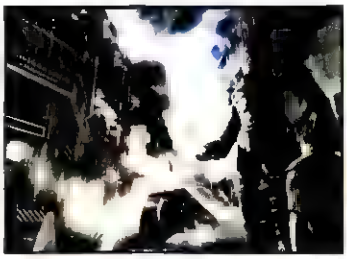
Va-t-il oui ou non y avoir un Batman 5 ? Pour le savoir, allez faire un tour sur ce site qui collecte infos et liens sur ce prochain film que beaucoup aimeraient voir aboutir. Rumeurs et news, voici de quoi rassasier votre curiosité ! (en anglais).
http://homepages.go.com/~fabio2_batcave/main2.html



<Carina Rozenfeld>

Retour à Raccoon

Une excellente intro, toute en 3D, nous plonge dans le vif du sujet : vous vous souvenez tous de Raccoon, la ville dans laquelle se déroulait l'action de *Resident Evil 2*. Et bien, il semble que la dernière fois, vous n'ayez pas bien fini le boulot parce que ça grouille à nouveau de zombies. Cette fois-ci, c'est à Jill Caplan, l'une des héroïnes du premier opus, de montrer ce dont elle est capable en terrain urbain. Vous l'aurez compris, l'idée directrice de ce nouveau *Resident Evil* semble être la continuité. Ainsi, les habitués de la saga ne seront pas déroutés : une exploration méthodique de la ville les ramènera dans des lieux connus, comme le commissariat. Cependant, ne vous y trompez pas, le concept urbain est bien plus développé que dans l'épisode précédent : ici, plus question de quitter la ville ; il faut l'explorer de fond en comble (bâtiments et ruelles seront nombreux au rendez-vous) pour trouver d'éventuels survivants, et surtout pour échapper à un gros zombie psychopathe qui traque inlassablement les membres du S.T.A.R.S., dont vous êtes. On ne remarquera aucun changement notoire au niveau des graphismes et de l'animation : les programmeurs ont réutilisé les moteurs graphiques de *Resident Evil 2*, en se contentant d'y apporter quelques légères améliorations. Seuls quelques mouvements inédits font office de réelle nouveauté, et c'est bien ça le problème. Certes, il est toujours aussi jouissif de faire voler du zombie en éclats, mais cela commence à devenir lassant. On se prend à attendre des changements plus profonds que ce léger lifting qui confine le jeu à un public d'équarrisseurs acharnés.



<A.M.>

résultat concours Sleepy Hollow

Vous avez été très nombreux à participer à ce concours et nous vous en remercions. Que les malchanceux ne se découragent pas, on fera d'autres concours !

Les réponses

1- Vincent (film d'animation 1982)
2- Studio Walt Disney
3- Edward aux mains d'argent
- Ed Wood
- et bien sûr Sleepy Hollow

Les gagnants

1er PRIX
Vincent Menudier
a gagné une Deluxe Horseman

Les autres gagnants :

Joris Messin, Renan Briey Sylvain Simon, Rivière Benjamin, Grégory Vallas, Jean Luc Verbrugghe, Cyril Jacquin, Pierre Davila, Pierre-François Michel, Cédric Montigny, Bruno Vandamme, Samuel Lebel, Emmanuel Bulot, Sami Melki, philippe Cottarel, Pierre Muratet, Michel Adrien, Laurent Brixtel, Thibaut Boini.

ont gagné une figurine Sleepy Hollow

BRAVO À TOUS

Les autres bonnes réponses ont gagné un bon de réduction de 20 Francs sur l'achat de ces mêmes figurines.

Préparez-vous à mettre un pied en l'an 3000... en riant, bien sûr. Futurama, la nouvelle série du créateur des Simpsons, vient de débarquer en France. Si vous n'avez pas encore craqué, voici 10 bonnes raisons de le faire !

Bédé Cran — TOUTE L'ACTUALITÉ DE L'ANIMATION

FUTURAMANIA

1. La série est créée et produite par Matt Grœning. En 1987, Matt gribouille sur un coin de table son portrait craché d'une famille modèle américaine : les Simpsons. 11 ans de télévision et près de 300 épisodes plus tard, les Simpsons sont le programme d'animation le plus long de l'histoire de la télé américaine, et le public en redemande, appréciant les séries où les Américains se moquent d'eux-mêmes (ou alors ne comprenant pas, selon...). En 1999, Matt gribouille sur un coin de bureau ce qui pourrait être sa nouvelle série : Futurama. Contrairement aux Simpsons, dont il a cédé tous les droits à la Fox dès le départ, Grœning est en position de faire ce qu'il veut. Il produit la série à travers sa société de production et, cette fois, tous les dollars des droits dérivés iront dans sa poche (Fox n'est que le diffuseur US de la série).

2. Le sujet de Futurama est complètement stupide... donc génial. Phillip J.Fry, le héros, est livreur de pizzas. Et cela ne lui plaît guère. Le 31 decembre 1999, il va livrer son ultime pizza dans un laboratoire de cryogénie et, par un concours de maladresses, se retrouve congelé pour 1000 ans. Lorsqu'il se réveille, on est en 2999 et... rien n'a changé, ou presque.

3. Les personnages secondaires sont savoureux. Fry est épaulé par deux personnages hauts en couleurs : Leela et Bender. La première est une extra-terrestre cyclope indépendante et volontaire qui a une mauvaise appréciation des distances. Le second est un robot alcoolique et obsédé sexuel qui cherche à fuir son programme : tordre des barreaux pour en faire des cabines à suicides !

4. Il y a dans la série des cameos et des clins d'yeux par dizaines. Rien que dans le premier épisode, on voit Leonard Nimoy (le Spock de Star Trek), la tête coupée et conservée dans un bocal, tapant la discussion avec Fry. Et sur l'étagère du dessus, on peut voir les têtes de Richard Nixon et... Matt Grœning !

5. Héritage. Les Simpsons étaient une série "bête et méchante" qui dénonçait les dérives de la société américaine. Futurama en est le digne successeur, fustigeant la technologie à tout va, l'inculture, la course au profit, les dangers d'une société qui décide tout à votre place. Mais comme tout est traité au second degré, on est plié en deux avant d'avoir véritablement réfléchi au message.

6. Les Simpsons feront une apparition dans Futurama. "Les Simpsons sont toujours diffusés en l'an 3000", dit Matt Grœning. "La différence entre les deux séries est que les Simpsons sont une fiction et que Futurama est bien réel (rires)".

7. Futurama est une série qui profite de la technologie qu'elle ne cesse de dénoncer. De nombreuses scènes utilisent la 3D, ce qui rend l'ensemble plus décalé.

8. Le show est irrévérencieux et assume complètement sa cible plus "adulte". Autant les Simpsons peuvent être regardés à différents niveaux selon l'âge du spectateur, autant Futurama ne se restreint pas en gros mots et gestes obscènes. Fry, qui est d'ailleurs un loser du XXème siècle, paraît bien civilisé à côté de certains ostrogoths !

9. Toujours les mêmes passe-temps ! Homer Simpson passait son temps au bar à siroter de la bière Duff. Fry et Bender passent leur temps au bar à s'enfiler de la bière Lobraü. Bender, pourtant un robot, est un fieffé alcoolique qui arrive souvent éméché !

10. Futurama se compose d'une première série de 13 épisodes et d'une seconde de 40. La série est diffusée chaque samedi à 17h sur Canal Plus (en clair).

Voilà, nous espérons que vous aurez envie, après avoir lu cela, de craquer pour Futurama, une série jubilatoire que tout fan d'animation, de comics et de cartoons doit avoir consommée sans modération au moins une fois.

<Fabrice Sapolsky>

BON ANNIV' aux COMIC BOXEURS

En avril ne te découvre pas d'un fil ! Pensez y avant de fêter votre annif en tee shirt sans manches et d'attraper la grippe. Happy birthday a tous !

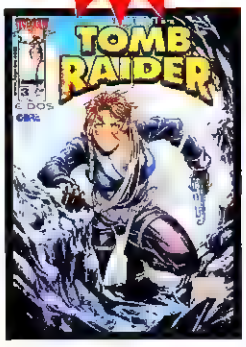
Eric Dedonne, Anne-Sophie Santez, Pascal Boudaud, Stéphane Royer, Thomas Benjamin Fevre, Robin Gausse, Vincent Martinot, Sebastien Cabel, Marc Daly, Jean Philippe Guevel, Christophe Leroy, Vincent Estienne, Jean Marc Atlan, Paul Meulenkirchen, Patrick Ruette, Denis San Miguel, Stephane Millet, Yannick Chevalier, Ludovic Acquart, David Dryburgh, Gregory Vallas, Jean-Christophe Castano, Samue. Coudert-Bonnafous, Maxime Fontaine, Frederic Garrigou, Cedric Petiau, Patrick Perrot, Christian Chaise, Sylvain Haziza, Jean Marc Dedieu et Arnaud Perrey

Speciale dedicace a Suzanne Ancel qui a su rester jeune au fil des années

GUIDE DE LECTURE

TOUS LES COMICS D'AVRIL

La BD du mois



Tomb Raider#1 [Semic]

Lara Croft arrive et elle ne vient pas seule. On aurait tant aimé détester cette BD, mais non, rien n'y fait, elle est étonnamment sympathique. On la pensait creuse, faisant la part belle aux wonderbras... Mais non, on aime suivre cette Indiana Jones au féminin dans ses aventures. Les dessins d'Andy Park sont dans la veine des fleurons de Top Cow et Dan Jurgens tire parfaitement son épingle du jeu comme scénariste. Il prouve ici qu'un boulot "de commande" n'est pas forcément un sale boulot en tournant les clichés à son avantage. Joli travail, messieurs.
Semic propose deux "emballages" pour la star des Playstations : l'une, classique (52 pages format comics), et l'autre, plus originale (le même 52 pages accompagné de l'album cartonné Dark Aeons, sorti chez Glénat l'an dernier).

La quantité diminue mais pas la qualité. C'est clair, il y aura encore de bonnes séries à croquer dans les bacs ce mois-ci. Moins de titres... C'est peut-être l'occasion de donner leur chance à quelques nouveautés. Bon vent...

MARVEL FRANCE

Fantastic Four #14

Ronan a laminé les FF, mais ceux-ci peuvent compter sur les Vengeurs Kree pour un coup de main. Captain America passe un sale 1/4 d'heure en compagnie de Crâne rouge Dur. *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 11/20
Series : Fantastic Four, Captain America
Les FF commencent à se remarquer des X-Men et ce n'est pas mal. Ça bavarde toujours beaucoup mais il faut reconnaître à Chris Claremont le talent pour les comics de théâtre
MENSUEL

Iron Man#14

Stark n'est pas au top niveau mais doit se colltiner Nitro qui veut rayer Seattle de la carte. Sommes-nous chez les Vengeurs ou les New Warriors ? Une bonne question à débattre. *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 15/20
Series : Iron-Man, FF
Encore un crossover Heroes Return ! Heureusement, celui-ci est plutôt intéressant.
MENSUEL

Marvel Select #26

Deux numéros doubles pour les Thunderbolts (face à des Maîtres du Mal en surnombre) et Hulk (qui retrouve une vieille connaissance : l'Abomination). *72 pages•30 FF*

NOTE GLOBALE 12/20
Series : Hulk, Thunderbolts
Pour les T-Bolts bien sur malgré la rançon de Marvel France fait payer pour les lire. Le coût à la page de Select est le plus élevé du PCF !
MENSUEL

Spider-Man v.2 #3

Retour de Chapter One avec, en guest, les FF, les Jamesons, le Vautour et le Tinkerer. Dans le présent, le Tisseur doit calmer l'Homme-sable, repassé du côté des vilains. *100 pages•25 FF*

NOTE GLOBALE 10/20
Séries : Chapter One, Amazing S-M
Du 100 % John Byrne dans ce numéro. Les fans seront ravis, les autres un peu moins. Notez que lorsque Big John ne s'encre pas c'est Scott Hanna qui s'en charge - c'est déjà moins désagréable à regarder.
MENSUEL

X-Men#39

La guerre de Magneto commence ici. Et l'Homo Superior en sortira... divisé ! Dans *Generation X*, l'école doit faire "portes ouvertes". Avec tous les mystères "X"... pas facile. En prime : *Gen X#0*.
100 pages•25 FF

NOTE GLOBALE 14/20
Series : X-Men, Gen X.
Sur le "prélude" à Magneto War, Lee Weeks pose des crayonnés classiques et peu inspirés. Alan Davis montre son talent comme scénariste mais n'a pas pris le temps de peaufiner ses dessins. Cela reste d'un bon niveau néanmoins.
MENSUEL

Wolverine#76

Petite pause pour la série de Wolvie et place à un one-shot surprenant : *Guts&Glory* (*Le Courage et la Gloire*) de Joe Casey et Stephen Platt. Logan y rencontre Cable pour la première fois *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 13/20
Series : Wolverine/Cable
Voilà un comic-book pour les vrais mecs. Des armes, des cigares, des griffes. Un style musclé. A lire au lever de drapeau les p'tits gars !
MENSUEL

Marvel Knights#8

Conclusion de la saga "Sous l'aile du Diable" pour DD, avec Spidey en guest-star. T'Challa se fait justice lui-même mais les Vengeurs ne sont pas chauds. Tout craque entre humains et Inhumains. Et Docteur Strange fait son come-back.
100 pages•30 FF

NOTE GLOBALE 18/20
Series : Daredevil, Inhumans, Black Panther, Dr Strange.
Dr Strange retrouve les comics avec brio. Beaux dessins ! DD est toujours aussi bon (on se régale à nouveau de l'histoire des Inhumains avant Bien). Black Panther aussi. Cerise sur le gâteau : la fin de l'arc nous apprend que des choses se trament sur le front intérieur.
MENSUEL

X-Men Universe#6

Gambit et Malicia s'allient pour combattre le Bourreau. Cable est face au messager d'Apocalypse dans la nouvelle saga "Sign of the End Times". Armageddon Now : X-Force est aux prises avec les Nouveaux Hellions. *100 pages•25 FF*

NOTE GLOBALE 12/20
Series : Cable, X-Force, Gambit
Mutant X est en vacances. Le bourreau qui retrouve son nom. X-Cutioner entraîne Gambit et Cadronn continue de massacrer Cable
MENSUEL

Thor#9

Pour préserver les chances de sauver les continuum, les Vengeurs se séparent en trois groupes et retournent dans le passé. Dans *Thor*, c'est le début des "Dark Wars" : les Dark Gods sont les destructeurs d'Asgard et le beau blond veut laver l'honneur de ses pairs !
52 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 16/20
Series : A4Ever, Thor
Toujours aussi [illegible]. Une grande réussite dans la pure tradition Marvelienne.
MENSUEL

Marvel Mega#13

Il y a près de quinze ans, Chris Claremont inventait la plus grosse baston de l'univers de Marvel : le Tournoi des Champions. Et bien là, le même Claremont récidive avec le retour de la revanche !! Plus Oscar Jimenez aux dessins.
112 pages•32 FF

NOTE GLOBALE 11/20
Séries : Le Tournoi des Champions II
C'est un peu Tekken avec des persos Marvel. Pas transcendant mais fun que. A réserver aux [illegible]ardcore
TRIMESTRIEL

Spider-Girl#2

Bienvenue aux Fantastic Five qui dévoilent leurs origines. Peter Parker a accepté l'existence de Spider-Girl. Il va maintenant l'empêcher de se faire tuer bêtement. *52 pages•24 FF*

NOTE GLOBALE 13/20
Séries : Spider-Girl
C'est frais et léger. Beaucoup plus agréable à lire que certains comics durs "respectables". En plus, la couverture inédite de Mark Bagley est un collector
BIMESTRIEL

Ash#2

Ash n'est pas un super-héros depuis longtemps qu'il doit déjà faire face à des vilains comme le Poète, le "Joker" d'Event. ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 13/20
Série : Ash
Comment tourner ce qui ressemble à un "pompage" de personnages à son avantage. Quesada et Palmiotti dans un de leurs meilleurs rôles...
M E N S U E L

Suprême#4

Suprême, le Professeur Night et les Alliés remplacent Suprême pendant qu'il courtise Diana Dane. Mais c'est à ce moment que Darius Dax (qu'on croyait mort) revient ! ***100 pages•30 FF***

NOTE GLOBALE 14/20
Série : Suprême
... un rôle qui sied aussi bien à Alan Moore, maître du genre. Suprême est aussi joyeusement décalé et rétro.
B I M E S T R I E L

Coven#2

Suprême contre Coven !'nuff said ! ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 12/20
Série : The Coven
Le dessin est toujours agréable et detaillé. Le scénario en revanche n'est pas des plus originaux. Lionheart fait une apparition mais n'apporte rien d'autre que sa plastique.
B I M E S T R I E L

The Tenth#8

"The Black Embrace", première partie. Grave révèle ses secrets à Adrenalynn, Zorina cherche Espy, qui, elle, cherche Victor... chacun cherche son Tenth, quoi ! ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 12/20
Série : The Tenth
Tony Daniel plante un nouveau décor : New York. Une partie de cache-cache va se jouer entre les personnages. Pas inintéressant...
B I M E S T R I E L

Neon Cyber#2

Neon est accusé d'avoir liquidé le Parrain de Macropolis. Aura-t-il le temps de prouver son innocence ? ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 09/20
Série : Neon Cyber
La décalcomanie de Darkminds a du mal à prendre. On s'y ennuie ferme.
B I M E S T R I E L

semic

Spawn#48

Joyeux Halloween, Spawn ! C'est le début de la saga "Black Cat Bones". Al Simmons cherche toujours à se débarasser de sa malédiction. Un indice apparaît... En cherchant à résoudre le mystère de l'Udaku, Sam&Twitch risquent leur peau. Mais il faut bien ça pour arrêter la série de meurtres qui empoisonne la ville. ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 12/20
Séries : Spawn, Sam&Twitch
On nous ressert le plat "Spawn va-t-il réussir à conjurer son sort ?" Hélas, il semble qu'il faille attendre encore quelques épisodes !
M E N S U E L

Tomb Raider#1

Lara Croft est donc enfin dans la place ! Et ça démarre fort, au Moyen-Orient à la recherche du Masque de Médusa. Pas le temps de se reposer, les aventures se déroulent à un rythme d'enfer ! Plus : qui est Chase Carver ? Ami ou ennemi ?

52 pages•24 FF (revue seule)

52 pages + album cartonné 'Dark Aeons' de 48 pages• 39 FF

NOTE GLOBALE 16/20
Séries : Tomb Raider
Lire critique complète p.47. L'idée de proposer l'album cartonné est bonne, meilleure que l'album lui-même ! Enfin, il y a le comic-book et c'est le principal.
T R I M E S T R I E L

More Than Mortal#1

Nous voilà à nouveau dans un monde imprégné de féodalité, de magie, de guerres et de trahisons. Découvrez la belle Brigrid, protectrice de l'Irlande, ses origines... ses ennemis. ***68 pages•29 FF***

NOTE GLOBALE 13/20
Séries : More than Mortal
Le dessin n'est pas transcendant, mais la série tient bien la route et est fort bien documentée. On la parcourt avec un réel plaisir.
B I M E S T R I E L

Crimson#6

Alex, Joe et Scarlett sont maintenant dans les bas-fonds de la ville. Là, ils rencontrent la belle et vénéneuse Lisseth... reine des vampires. Parallèlement, St George commence à prendre conscience de sa mission.

52 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 15/20
Séries : Crimson
Encore réussi ! Cette série est menée tambour battant par ses créateurs. On ne s'ennuie pas, on ne perd pas le fil de l'histoire et... il n'y a pas un seul fill-in !! Youpi !
B I M E S T R I E L

Gen 13#26

Après un premier épisode complètement déjanté d'Adam Warren (qui nous avait déjà habitués à cela dans 2 *Gen 13 bootleg*) et Lee Bermejo, la nouvelle équipe créative (Scott Lobdell et Ed Benès) entre en scène. On va bien rire dans *Gen 13*, qu'on se le dise. Fini le temps où l'équipe se prenait au sérieux, na ! On revient à New York pour assister à un défilé de lingerie (?). ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 14/20
Série : Gen 13
Gen 13 prend un tour définitivement débridé. Après l'intensité dramatique du cycle Arcudi/Frank, retour à la loufoquerie. Lobdell va se lâcher et nous allons rigoler. A consommer au 1000ème degré sans modération.
B I M E S T R I E L

Darkness#16

Alors Jackie ? On perd le nord ? Voici la conclusion de l'étonnante saga entamée avec Witchblade et les Necrobi. ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 14/20
Séries : Darkness
Scott Lobdell a reussi à injecter son humour à froid à Darkness et ramène des personnages que Jackie ne croyait plus voir.
B I M E S T R I E L

Ghost#3

Vous connaissiez le film avec Pamela Anderson mais ne saviez pas d'où elle venait ? Barb Wire est de passage dans la cité protégée par Elisa Caeron alias Ghost. Une rencontre qui promet de faire des étincelles. ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 12/20
Série : Ghost
On plonge un peu plus dans l'univers de Ghost avec des personnages hauts en couleurs. Une BD qui appelle à l'introspection...
B I M E S T R I E L

Wildcats#3

La dernière histoire des WildC.A.T.S. On y voit comment Zælot a "quitté" l'équipe. Dans l'épisode suivant, retour à la réalité des Cats avec des infos complémentaires sur Emp et le mystérieux Kenyan. ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 12/20
Série : Wildcats
L'histoire de Zælot est particulièrement bien menée. Dommage que Travis Charest n'en ait dessiné que quelques pages...
T R I M E S T R I E L

Buffy#11

Buffy est donc LA tueuse et doit stopper les vampires... à pied ! Eh oui, Buffy n'a même pas son permis de conduire. Et lorsqu'elle veut le passer, Ed, Selke et le Docteur s'apprêtent à jeter un mauvais sort sur Sunnydale. ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 10/20
Série : Buffy
On va dire que je ramollis... mais croyez-moi, Cliff Richards, le nouveau dessinateur, ne s'en sort pas si mal.
M E N S U E L

Kiss#3

Le cirque psychotique revient dans un album complet de 72 pages. ***72 pages•30 FF***

NOTE GLOBALE —
Série : Kiss
Pas lu ! Eh oui, ça arrive parfois. Non pas qu'on soit des fans de Kiss, mais ces épisodes ont échappé à notre vigilance.
P E R I O D I Q U E

spark

DV8#6

Alors que *DV8* atteint son *#25*, le crossover *Slipstream* avec Gen 13 débute ici ! Ivana envoie les Déviants à la recherche d'une source d'énergie mystérieuse. Ils ne sont pas les seuls à la convoiter. Les autres Gen-Actifs sont aussi sur le coup !

52 pages•24 FF

NOTE GLOBALE 12/20
Série : DV8
Dire que ce crossover était attendu est un euphémisme ! En prime, découvrez le nouveau leader de l'équipe.
B I M E S T R I E L

Planetary/ Tom Strong#2

Tom Strong revient en ville et doit faire face à un fléau technologique : la ville devient vivante ! Inutile de dire que la famille Strong et l'innénarable Pneuman ne seront pas de trop dans cette affaire. Dans *Planetary #2* vous pourrez lire un pastiche de tous les films de monstres japonais (*Godzilla, Mothra,* etc...). Au large du Japon, une île héberge secrètement ces monstres depuis des années. Évidemment, Planetary va mener l'enquête. ***52 pages•24 FF***

NOTE GLOBALE 15/20
Série : Planetary/Tom Strong
Planetary est un régal. Même si l'action pêche un peu ici, on en saura plus sur les pouvoirs de Jakita. Dans Tom Strong, Alan Moore joue toujours à fond le côté "rétro", et ça fonctionne à merveille.
B I M E S T R I E L

Dr Psycho

LE PRIX A PAYER

On retrouve chez beaucoup de super-héros la notion selon laquelle le plein accomplissement d'un individu ne peut se réaliser qu'au prix d'un coûteux sacrifice.

Ce prix prend principalement deux formes : le sacrifice personnel (victime d'un accident traumatique qui laissera des séquelles dans le comportement du personnage) ou le sacrifice d'un être cher (qui payera en quelque sorte pour le fait que le super-héros se soit "élevé"). Pour que les F.F. reçoivent leurs pouvoirs, il aura d'abord fallu que l'un d'entre eux soit défiguré à jamais suite à un accident (la Chose). Même chose pour Iron Man (originellement blessé gravement au coeur et obligé de porter une armure 24h/24), pour Deadman, Spawn ou le Spectre (qui meurent carrément tous avant de revenir sur Terre sous la forme d'esprits vengeurs).

Il est évident que, dans ces cas-là, le sacrifice est quasiment obligatoire, puisqu'il constitue en lui-même le plus gros morceau de l'origine du héros. Puisqu'ils n'ont pas de super-pouvoirs, des personnages tels que Batman ou le Punisher ont besoin d'une raison personnelle, d'un "déclencheur", qui les pousse à endosser un costume... Mais même les héros plus puissants y ont droit, comme Superman dont les parents (et la planète d'origine) sont morts dans le 1er épisode... Comme l'oncle Ben de Spider-Man.

Dans plusieurs cas, ce phénomène du "sacrifice" est d'autant plus apparent qu'il n'est absolument pas nécessaire à la trame du récit et qu'il n'y est incorporé que par une sorte de réflexe automatique de la part des scénaristes. Dans Daredevil#1, Matt Murdock gagne les super-pouvoirs qui feront de lui un super-héros dans un accident routier qui le rend également aveugle. L'origine pourrait s'arrêter là : Murdock vient de recevoir ses pouvoirs et il est établi qu'il finit ses études de juriste... On pourrait croire que ce mélange de pouvoirs et de justice est suffisant pour en faire un super-héros. Cependant, plus loin dans l'épisode, le père de Murdock est tué et Matt le venge en prenant, à ce moment seulement, l'identité de Daredevil. DD n'avait pas besoin d'une mort comme "déclencheur" de ses origines... Il avait déjà reçu ses pouvoirs. La mort de Jack Murdock n'a donc aucune utilité structurelle et permet, tout au plus, de conférer une intensité dramatique à l'épisode.

Celui qui résume le mieux ce syndrome du sacrifice "inutile" est peut-être le 1er Ant-Man. Dans son origine complète, on prend soin de nous montrer d'abord

UN SCÉNARIO ÉPOUSTOUFLANT DE CE CHER VIEUX STAN LEE SUPERBEMENT ILLUSTRÉ PAR DICK AYERS ET ÉVIDEMMENT AVEC DOC BILL REINMAN.
SOUFF, POUR UNE FOIS QUE J'ACHÈTE... VOILÀ UNE MÉDIOCRE QUI MANQUERAIT À VOTRE COLLECTION, ÉVIDEMMENT PUISQUE COMME LE HÉROS N'EST PAS L'ARAIGNÉE ! (POUR UNE FOIS...)
JOUET, MA CHÉRIE, REMETS TOI TOUT DE SUITE NORMALE, VITE !!
J'AI UNE SURPRISE POUR TOI.
JE SUIS CONTENTE QUE TU M'AIMES.
HAUM, DIS-MOI VITE, C'EST UNE FOURRURE ? UN PARFUM ? UN BIJOU ?

"Parce qu'il est veuf, Henry Pym devient Ant-Man. Et, de même, il ne consent à transformer Janet en guêpe que quand il apprend qu'elle est orpheline"

les circonstances dans lesquelles Henry Pym perd sa 1ère épouse (assassinée) puis on passe ensuite (sans aucun rapport si ce n'est le fait que Maria Pym parlait souvent des fourmis à son mari) à une scène dans laquelle Pym, biochimiste de renom, découvre coup sur coup le moyen de réduire sa taille jusqu'à celle d'une fourmi. Pym devient donc Ant-Man mais il n'y a pas une relation de cause à effet avec le meurtre de Maria Pym puisque Ant-Man ne la vengera pas. Cette mort sert uniquement à "payer le prix" de l'ascension du personnage au grade de super-héros. Le phénomène se reproduit quand Ant-Man prend plus tard une partenaire : quand Pym rencontre Janet Van Dyne (Tales To Astonish#44), il ne lui accorde que peu d'attention. Mais dès le moment où le père de celle-ci est tué par un extra-terrestre, Pym change d'attitude : il révèle son identité secrète à la jeune femme et, dans la foulée, lui donne des super-pouvoirs ainsi qu'un costume. Elle devient ainsi The Wasp, la Guêpe !

Rien ne prédispose Janet à être une justicière et l'avis même du héros à son sujet est d'abord défavorable. Mais, une fois au courant du décès, Ant-Man se conduit comme un automate et, sans raison valable, injecte un sérum à la jeune fille, lui donnant ainsi des pouvoirs. Si Ant-Man avait ce sérum à sa disposition, pourquoi ne l'avait-il jamais utilisé sur une autre personne plus sûre ? Pourquoi le "simple" fait que son père soit assassiné modifie-t-il radicalement la perception du héros vis-à-vis de la jeune fille ? Oubliés les commentaires de Pym sur le caractère de gosse de riche de Janet : elle a perdu quelqu'un et cela semble constituer une raison suffisante pour faire d'elle une super-héroïne. Le rituel de la tradition super-héroïque est respecté à la lettre !

Si l'origine explique pourquoi un héros ou un groupe existe, le "sacrifice" est le plus souvent la raison pour laquelle le héros, après avoir effectué sa première aventure, POURSUIT sa carrière, soit plus ou moins directement en mémoire d'une personne chère, soit parce qu'un traumatisme personnel laissé par l'épreuve l'empêche de reprendre une vie normale.

<Xavier Fournier>

Alan Moore & Compagnie
TOM STRONG™
Warren Ellis & John Cassaday
PLANETARY™
Deux séries prestigieuses réunies en une seule revue mensuelle
© WildStorm Prod., DC Comics
© America's Best Comics
2 FOIS PLUS DE COMICS
Numéro 2
en vente en avril chez tous les marchands de journaux.
éditions spark
www.spark.fr

Canal+ Image & Jacques Le Glou
présentent
HEAVY METAL
F.A.K.2
LE FILM
SORTIE LE 19 AVRIL
INTERDIT AUX MOINS DE 12 ANS
COMIC BOX
GAME ONE
LA CHAINE MEGA DES JEUX VIDEO
SELECTION GERARMER FANTASTIC ARTS 2000
avec les voix de MICHAEL IRONSIDE - JULIE STRAIN EASTMAN - BILLY IDOL
réalisation MICHEL LEMIRE & MICHAEL COLEVERY - musique originale FREDRIC TALCOFA - son SYLVAIN BOURCAULT - montage BRIGITTE BREAULT
coproduction CINE-GROUPE & HELKON MEDIA avec DAS WERK - postproduction MICHEL WACHNUC, ANDRE-GILLES GAGNE & CHRISTINA JAHN - production déléguée DANIELLE JOUBERT & HASMIG MARAGANI - production exécutive JACQUES PETTIGREW, WERNER KOENIG & PHILIPPE DIAZ
d'après la bande dessinée de KEVIN EASTMAN, SIMON BISLEY & ERIC TALBOT - scénario ROBERT PAYNE CABEEN - production JACQUES PETTIGREW & MICHEL LEMIRE - © CINE-GROUPE - HELKON 1999
bande originale du film disponible chez BMG © RESTLESS RECORDS
EUROZOOM
LE GLOU
L'AUDIOVISUEL
OUI 102.3 FM